
电子游戏与电脑游戏
科学时代
2003.8
一书三宝
电子游戏与电脑游戏
电子游戏一点通
VCD
仅售10元
时光回廊
寂静岭的世界
彻底剖析寂静岭历代剧情
权威最速攻略
创造球会3最速攻略
电脑战机究极暴机攻略
骇客帝国全机种大攻略
ZODIS SAGA 2完全攻略
混沌时代3：时之封印权威攻略
本刊独家专访
科乐美（ASIA）行销有限公司
马场政文先生接受本刊记者专访
ISSN 1005-250X
08>
9 771005 250004



恐龙危机3

游戏，即是美学。



诚聘游戏精英加盟电电!

文字编辑

1.热爱游戏,对游戏杂志的发展有独到的见解;
2.思想新锐、敬业,有较强的文字整合能力,具有团队协作意识;
3.具备一定日语能力,能够自行翻译相关资讯。

美术编辑

1.能够熟练使用 Photoshop、Pagemaker、飞腾等排版设计软件;
2.敢于创新,有较高的审美意识;
3.熟悉书籍装祯,对印刷流程有一定的了解。

具备以上条件的你,请将个人简历寄至:
(100085)北京市清河邮局 062 信箱
《电子游戏与电脑游戏》人力资源部
Email:tvandpcgame@yahoo.com.cn
信封上注明“应聘”字样,信中附个人文稿作品,合则约见。

新作 发售表

PS

游戏名称	厂商	定价	种类
7月10日			
THE BEST 宝物 DX 人生游戏 IV	TAKARA	TAB	2800日元
7月24日			
网球王子（PSone Books）	KONAMI	AVG	1800日元
汪达尔之心～失落的古代文明～（PSone Books）	KONAMI	S・RPG	1800日元
汪达尔之心 II～天上の门～（PSone Books）	KONAMI	S・RPG	1800日元
8月4日			
ポリスノーツ（PSone Books）	KONAMI	ETC	1800日元
Groove Adventure Rave 悠久の绊（PSone Books）	KONAMI	RPG	1800日元
GROOVE ADVENTURE RAVE 未完の秘石	KONAMI	RPG	2800日元
2003年夏			
妹妹公主 2	MEDIAWORK	养成	价格未定

PS2

游戏名称	厂商	定价	种类
7月3日			
寂静岭 3（日版）	KONAMI	AVG	6980日元
pop' music8	KONAMI	SLG	6980日元
ロボコップ～新危机～	TAYITASU	ACT	6800日元
7月10日			
THE BEST 宝物 チョロ QHG2	TAKARA	RAC	2980日元
Rez PlayStation 2 the Best	SEGA	STG	3000日元
7月17日			
实况职业棒球 10	KONAMI	SPT	6980日元
新 best play 职业野球	ENTERBRAIN	SLG	6800日元
炸弹人大陆 2	HUDSON	ACT	5980日元
7月24日			
首都高 BATTLE01	元气	RAC	6800日元
True Love Story Summer Days	ENTERBRAIN	AVG	6800日元
EVE burst error PLUS	game village	AVG	6800日元
EVE burst error PLUS 初回限定版	game village	AVG	9800日元
7月31日			
新世纪福音战士 绫波育成计划－绫波育成计划・明日香补完计划～	BROCCOLI	养成	价格未定
K-1 WORLD GRAND PRIX THE BEAST ATTACK!（暂名）	KONAMI	SPT	5800日元
7月上旬			
胜负师传说哲也 达人顶上的决战	ATENA	TAB	5800日元
7月			
目觉电视～10th Anniversary～ 今天的狗狗	DIGICUBE	SLG	5800日元
极落雀	PREMIUM DIGICUBE	PUZ	3800日元
洛克人 X7	CAPCOM	ACT	5800日元
F1 飞速挑战	EA	RAC	6800日元
魔界转生	D3	ACT	6800日元
2003年初夏 D→A（暂名）	TONKIN HOUSE	ETC	价格未定
记忆的碎片 ～Close to～	KID	AVG	6800日元
2003年夏			
COOL GIRL（暂名）	KONAMI	A・AVG	价格未定
拳皇 2001（暂名）	PLAYMORE	FTG	价格未定
夏梦夜话（暂名）	KID	AVG	价格未定
伊苏 I・II	DIGICUBE	RPG	价格未定
伊苏 I・II 初回限定版	DIGICUBE	RPG	价格未定
苍蓝～MARGINAL～ ～曾经的约定～	PRINCESS	AVG	6800日元
学园 GO BOY'S LOVE SCRAMBLE!	NEC 国际频道	AVG	6800日元
烧肉奉行 蓐火!	MEDIA 娱乐	ACT	价格未定
凯歌の号角 空中庭院之力	KOEI	SLG	6800日元
十二国记－红莲之标 黄尘之路－	KONAMI	S・RPG	6800日元
网球王子 Smash Hits!	KONAMI	SPT	价格未定
蚊 2 let's go 夏威夷	SCE	ACT	价格未定
翼神传说 苍穹幻想曲	BANDAI	AVG	价格未定
DARK Angel～吸血鬼默示录～	ソフトマックス	RPG	6800日元
SUPER TRUCKS	SUCCESS	RAC	5800日元
Catan	CAPCOM	TAB	无料
向北。～Diamond Dust～	HUDSON	AVG	价格未定
机动战士高达 SEED	BANDAI	STG	6800日元
激斗职业棒球	SEGA	SPT	价格未定
怪物农场 4	TECMO	SLG	价格未定
网球王子 Smash Hits!（初回限定版）	KONAMI	SPT	价格未定
SOCOM:U. S. NAVY SEALS	SCE	STG	价格未定

DC

游戏名称	厂商	定价	种类
7月31日			
MISSING PARTS3 the TANTEI stories	F・O・G	AVG	4800日元
7月			
My Merry Maybe	KID	AVG	价格未定

NGC

游戏名称	厂商	定价	种类
7月10日			
V 拉力 3	ATARI	RAC	5800日元
7月11日			
实况职业棒球 10	KONAMI	SPT	6980日元
7月18日			
最终幻想・水晶编年史	任天堂 /SQUARE・ENIX	RPG	价
格未定			
ポケモンチャンネル（暂名）	任天堂	ETC	价格未定
NGC SD－卡片召唤师	任天堂	周边	价格未定
7月25日			
F-ZERO GC（暂名）	任天堂	RAC	价格未定
7月31日			
炸弹人乐园 2	HUDSON	ACT	价格未定
7月			
机器猫! 大家一起玩吧!	エポック社	ACT	6800日元
2003年夏			
Dead Phoenix	CAPCOM	ACT	价格未定
牧场物语	VICTOR	SLG	价格未定
tales of symphonia	NAMCO	RPG	价格未定
生化危机 维罗尼卡 完全版	CAPCOM	AVG	价格未定
星之卡比・天空骑士（暂名）	任天堂	ACT	价格未定
瓦里奥世界 GC（暂名）	任天堂	ACT	价格未定
激斗职业棒球	SEGA	SPT	价格未定

GBA

游戏名称	厂商	定价	种类
7月3日			
光明之魂 II	SEGA	RPG	5980日元
一起ぷよぷよ	SEGA	PZG	3800日元
7月4日			
ハチエモン	NAMCO	ACT	4800日元
7月17日			
索尼克聚会	SEGA	TAB	4800日元
我们的太阳	KONAMI	RPG	4980日元
7月18日			
御龙使	BANPRESTO	RPG	4800日元
7月25日			
Onimusha Tactics	CAPCOM	S・RPG	4800日元
真・女神■生 デビルチルドレン パズルdeコール!		ATLUS	PUZ
4800日元			
7月			
トップギア・ラリ－SP（暂名）	ケムコ	RCG	4800日元
GET～ボクのムシつかまえて～（暂名）	ケムコ	AVG	4800日元
MIKI 与 MINI マジカルクエスト 2	CAPCOM	ACT	4800日元
2003年夏			
名侦探柯南 被追杀的侦探	BANPRESTO	A・AVG	价格未定
幻想传说	NAMCO	RPG	价格未定
新约 圣剑传说	SQUARE・ENIX	RPG	价格未定

WSC

游戏名称	厂商	定价	种类
7月			
超级机器人大战 COMPACT3	BANPRESTO	S・RPG	4800日元

XBOX

游戏名称	厂商	定价	种类
7月3日			
杀手代号 47	EIDOS	A・AVG	6800日元
7月17日			
BLOODY ROAR extreme	HUDSON	ACT	6800日元
MotoGP URT2 Online Challenge	Microsoft	RAC	6800日元
2003年夏			
ぷらすぷらむ 2	TAKUYO	未定	价格未定
エグザスケルトン	KIKI	ACT	价格未定
战斗妖精雪风	AQASYSTEM	SLG	6800日元
ピストロ きゅーぴっと 2	SUCCESS	SLG	价格未定
ピストロ きゅーぴっと 2 特別版	SUCCESS	SLG	价格未定

COVER





游戏索引·GAME INDEX

主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 张立新 肖滢龙 陈松南 李晓军
执行主编 高墨林
编辑部主任 覃浩森
美术编辑 张强
编辑 任良 潘秉正 刘晓亮 李晓波 高鹏 蔡晨东 宋妙妙 王华崇
印刷 山东新华印刷厂临沂厂
国际标准刊号 ISSN1005-250X
国内统一刊号 CN46-1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局
邮发代号 24-165
广告许可证 琼工商广字04号
邮政编码 100085
通信地址 北京市清河邮局062信箱
电子信箱 tvandpcgame@yahoo.com.cn
广告发行部 010-84853492转26
邮购咨询 010-84853492转11
读者热线 010-84853492转31
出版日期 2003年8月1日
定价 人民币8.60元



事件 EVENT 科乐美与空间互动震撼合作 潜龙谍影：真实之影发布会

北京时间6月18日下午2时30分，科乐美与北京空间互动科技有限公司在民族饭店举行了名为“《潜龙谍影：真实之影》产品发布会暨KONAMI公司与空间互动签约仪式”的新闻发布会，本刊执行主编高墨林先生应邀参加了此次会议。与会的新闻代表有：《电子游戏与电脑游戏》、《大众软件》、《北京晨报》、《家用电脑与游戏机》、中央电视台、教育电视台、新浪网、网易、卓越网等国内知名媒体，会议盛况空前，详细报道请参阅本刊专访。



软件 SOFTWARE 闪亮劲作登陆PS2 鬼域传说正式发表





据日本媒体报道称，索尼将面向PS2主机平台发布一款动作冒险游戏《鬼域传说》（Hungry Ghosts）。游戏中的主角进入假死状态，开始了在冥界的探游。主角的目标是到达裁决之门，使自己的命运得到决定，命运如何将根据玩家的行为而定。游戏刻意强调玩家选择的自由度，允许玩家在充满憎恨、贪婪、欺骗的冥界中做决定，没有具体的故事线索，也没有明显的对错决定。游戏时间从两小时到十五小时不等。《鬼域传说》由Deep Space开发，现已完成95%的制作，目前计划7月31日在日本率先推出。





硬件 HARDWARE 魔鬼主机PS3内存商选定 Eipida公司成为索尼盟军

近日日本内存制造商Elpida Memory内存公司对外正式宣布将为索尼集团新一代游戏主机PlayStation3提供DRAM内存产品。据报道，日本内存制造商Elpida Memory将为索尼PlayStation3游戏机提供的DRAM内存产品将使用国际先进Rambus技术。Elpida内存公司是NEC和日立的联合子公司，专门负责DRAM内存的生产已有多年历史，有着相当优越成熟的经验和技术支持。



ELPIDA The Power of Focus TOPICS

事件 EVENT 世嘉东芝强强联手 发扬语音合成技术

SEGA TOSHIBA 東芝

据路透社报道，世嘉公司在未来三年中将在其游戏中使用语音合成技术。东芝公司今日宣布和世嘉公司达成协议为其提供语音合成技术。东芝的语音合成技术通常应用在PC输入助理和汽车导航系统上，但世嘉将把这一技术应用在游戏中。东芝公司的语音合成技术对内存需要量很少，适合游戏机使用。其语音合成技术还兼容TTS文本语音标准，可分析个人语音来模仿其说话行为。第一款应用这种技术的世嘉游戏将是赛马游戏，该游戏目前计划今年冬季在日本面向PS2和GC主机平台发售。

软件 SOFTWARE GC、PS2特典赠品各有不同 《天外魔境II》集成III内容！

据HUDSON表示，玩家预约GC、PS2《天外魔境II》游戏的话，便会有机会获得《天外魔境II》的制作花絮DVD，玩家到时便可率先体验到那款原属PC-FX作品的精彩内容。另一方面，PS2、GC版《天外魔境2》特典版赠品内容也有分别，前者会送上画家十野言次郎编绘的图案标志及解释世界观的动画特集DVD（全长15分钟），后者则送上RED负责人广井王子监制的《天外魔境小册子》及附加用语的解说资料集，各位《天外》迷打算购买哪一版本呢？顺便一提，此作GC版将于9月25号推出，PS2版为10月2日，售价4980日元。

硬件 HARDWARE “黄石、红木”的应用 令PS3提高机能 100倍！

PS2的芯片生产商东芝把Rambus技术运用于下一代主机（极有可能为PlayStation3）的新技术。

“PS3”游戏机的心脏部分—Cell处理器将使用新的高速内存接口。索尼和东芝达成协议，Rambus的技术授权可能将应用在新一代PS游戏机上。这两家日本公司许可了“黄石”（Yellowstone）技术，这种高速接口技术连接内存和处理器，此外还许可了芯片间连接技术“红木”（Redwood）。黄石和红木技术都用来强化Cell处理器的宽带能力。Cell处理器将在2004年底或2005年初推出，该芯片由IBM、索尼和东芝开发，在单片硅晶圆上包含了多个芯片，可提供视频、娱乐、互动游戏和其他内容。每秒可进行大约一万亿次计算，速度大约是现在P4处理器的一百倍。为了配合芯片的高速度，就要应用高速接口技术。黄石技术可实现最大每秒100G的数据传输速度。



事件 EVENT PS2 GC 金秋隆重上市 正式向大陆市场投放

索尼计算机娱乐(SCE)公司表示，将于2003年秋季在中国市场正式投放家用游戏机PlayStation2(PS2)。

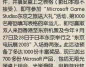
从2000年索尼首次推出PlayStation2以来，PlayStation2已在全球销售了5000多万台，是年销售量最多的家用游戏机之一。目前，除了日美欧以外，香港、台湾、韩国等国家与地区都已经开始销售PS2，但在中国大陆销售还是首次。另外，同样是家用游戏机市场的巨头----任天堂公司的“太上皇”山内溥也在接受《日经商务》的专访时也表示出了对中国游戏机市场的极大兴趣，据悉任天堂也将在秋季向中国市场投放家用游戏机GameCube（NGC）。这样两家最主要的游戏机厂商将在金秋时节上演一场抢占中国市场的“龙虎斗”！据悉，PS2的销售将由索尼(中国)负责，届时还将投放数套PS2专用游戏软件。索尼娱乐家用机公关部的桂山表示，“目前正在向中国的主管部门申请有关销售许可证。在中国市场的销售价格目前还不便透露”。目前，“索尼娱乐”已经委托台湾在中国大陆的工厂制造出口欧美等地的PS2。中国市场的销售业务正式展开后，PS2在中国的生产比例将提高到约50%。PS2在日本的市场价格大约在2万4800日元(约合人民币1500元)左右。





事件 EVENT 微软派送往返机票 付带 TGS 秋入场券

Microsoft Game Studios宣布早前举办的“Microsoft Game Studiso东京之旅送大礼”，现已进入紧张刺激的最后阶段，两张来回香港至东京机票及“东京电玩展2003”入场券即将随时送出。大家现于6月23日前购买以下Microsoft产品：桌上电脑配件、电脑游戏软件、电脑游戏配件、XBOX、XBOX亚洲版游戏软件、XBOX游戏配件，并填妥盒上之表格（影印本恕不接受），即可参加“Microsoft Game Studiso东京之旅送大礼”活动，第1000名寄回填写表格的幸运儿，即可赢取双人来回香港至东京机票及今年9月27日及28日于日本东京举行之“东京电玩展2003”入场券两张。此活动预备了多达1000份丰富奖品，现已送出700多份Microsoft产品，包括无限光学桌上组合、光学滑鼠、电脑游戏软件、XBOX游戏软件、XBOX型游戏控制器及各种纪念品；更有幸运儿获得整套Microsoft Game Studiso系列游戏以及价值港币4388元的SmartPhone。现在亚洲版XBOX整个系列已累积多达80款不同种类游戏，为增添各忠实支持者的收藏趣味，特别印制“别注版”XBOX游戏系列A1-Size大海报，现在凡是购买贴有“Microsoft Game Studiso东京之旅送大礼”印花之XBOX亚洲版游戏，即可凭发票或单据到有关部门换领仅有100张的XBOX限量版纪念海报。此活动所有奖品均已先到先得形式送出，截至日期为2003年6月30日（以邮戳为准），最后结果将于2003年7月14日公布。







事件 EVENT NGC2、PS3大战在即 XBOX 新机06年登场！

上期报道任天堂透露GC次时代机将会与PS3进行硬碰硬，同期推出产品就是不想让索尼独吞这块蛋糕。但是另一边的Microsoft却另有一套做法，据日经新闻报道，较早之前该公司的发言人史密夫保曼在记者会上公开声明，XBOX的次时代机预定在2006年才推出，换言之并不像GC那样实行硬碰，而是采取谋定而后动的策略。史密夫先生又指出，现时XBOX在日本的确陷于苦战，不过在日本以外的地区却做的很好，并取得SCEI之下的NO.2地位。另外他还澄清以前有传闻Microsoft收购SEGA的事，他回应说自己也不知道为什么会有这样的传闻。

PlayStation.3

PlayStation.3

▲这就是现在网络上盛传的PS3LOGO

软件 SOFTWARE SEGA 作品新包装 初回限定版惊现!





由SEGA与D3 PUBLISHER成立的D3 AGES公司，为PS2开发首批的三款游戏《PHANTASY STAR Generation1》、《MONACO GP》和《FANTASY ZONE》，已预定在8月28日发售。其中《PHANTASY STAR》还会有初回限定版，售价相同但会有硬皮档案夹附送。目前该公司终于开设网页，并且公开了该系列翻新旧作的封面式样，感觉上颇像以前的美版MEGA-CD。由于这些作品都经过重新包装，而售价又只是2500日元（约港币150元），实在值得捧场。





软件 SOFTWARE 暴力游戏全世界遍布 《GTA3》日版秋季推出

早先本刊曾率先报道过，有传闻说CAPCOM很有可能会取得《GRAND THEFT AUTO 3》日本版的销售权，而现在这个消息终于得到证实，因为CAPCOM与美国ROCKSTAR GAMES已于6月16日作出了正式发表。就这次成功取得《GTA 3》日版销售权，CAPCOM社长就表示："能与ROCKSTAR GAMES合作把《GTA 3》带到日本市场，实在令我感到光荣。《GTA 3》系列的崭新玩法与及大胆的创作意念，可谓完全推翻了传统游戏

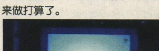


的公式。今次《GTA 3》推出，绝对是日本游戏业界值得纪念的一件事情。"众所周知，《GRAND THEFT AUTO 3》是一款全球大热的动作游戏，推出至今已经卖除了超过500万套，可说是令PS2成功称霸欧美市场的最大功臣。而此作是以架空都市LIBERTY CITY为舞台，玩者扮演的就是一名偷车贼，平时可做的事情包括接载罪犯与娼妓、协助银行劫匪、暗杀等等，自由度可调非常高，这正是游戏能够大受欢迎的原因。但可惜的是，由于此作的世界观不良，加上内容过于暴力的关系，所以一直以来也没有推出过日本版。而现在CAPCOM终宣布推出《GRAND THEFT AUTO 3》日本版，即表示这游戏如无意外应该能通过CERO的审查基准，但日本版的内容是否会因为这个原因作出修改，将一些涉及暴力的内容略作删减呢？即使可以完全移植，又是否会禁止售卖于18岁以下人士呢？关于这方面CAPCOM就暂时没有作出回应。至于今次CAPCOM跟ROCKSTAR GAMES的提议，是否如传闻所说是用《RED DEAD ROVOLVER》销售权作交换，则仍有待考证。既然这次《GTA 3》能成功推出日本版，即意味着系列的最新作《GTA VICE CITY》的日本版也极有可能会紧接登场，这对于一直可望能于NTSC-J制式的亚洲版PS2玩到《GTA 》系列的玩家来说，实在是一个天大喜讯呢。而推出日期方面，PS2版与DC版都暂定是在今年秋季。



软件 SOFTWARE PSP 匆匆欲上垒 GBA 稳守寻封杀

SCE于E3举行前发表的便携游戏机PSP，现在已经成为游戏迷关注的产品之一，虽然现在有关它的资料并不多，但是随着时间的推移，其神秘面纱将逐渐揭开。最近在伦敦举行的一个游戏演讲会上，SCEE社长便透露，PSP的软件售价大约是20至30欧元，兑换成日元大约是2800至4000日元左右。大家都知道现在GBA的软件售价平均要4500至5800日元，很明显SCE方面打算以廉价软件来吸引消费者购买。相信此举能令PSP迅速打入市场，看来任天堂得为GBA的未来做打算了。



软件 SOFTWARE "热身"名作不劲催！ 《幽游白书》登陆 GBA

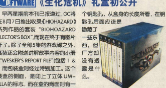


名漫画家富坚义博成名作《幽游白书》相信看过其动漫画书的不在少数，当年曾分别在SFC、MD、PCE、3DO和GBA上推出过游戏。近年游戏界吹起一股怀旧风，因此就连此漫画也宣布将再度游戏化。这次取得版权的是ATARI，继《DRAGONBALLZ》后，决定于GBA推出《幽游白书～灵界侦探～（YU YU HAKUSHO:SPIRIT DETECTIVES）》。本作品属于动作类，只能单打，预定冬季发售。



软件 SOFTWARE CAPCOM 冷饭炒的欢 《生化危机》礼盒初公开

早两星期前本刊已报道过，GC将会在8月7日推出收录《HIOHAZARD》全系列作品的套装"BIOHOAZARD COLLECTOR'S BOX"，而现在终于有图片公开了。除了全部5集的游戏碟之外，此套装还会附送讲解故事内容的小册子"WESKER'S REPORT FILE"(包括Ⅰ&Ⅱ)，而包装盒则经过特别加工。这个包装盒的侧面，是印上了立体UM-BRELLA的标志，而在盒的背面则有一个钥匙孔，从盒身的长度所看，在钥匙孔后面应该是隐藏了一些东西，但厂方却没有透露是什么。



事件 EVENT GC 程式终于被人破解 国外提供 GC 游戏下载

"任天堂GAMECUBE失守了！"一向没有翻版游戏软件市场的GC主机，有消息指海外一个名为STARCUBE的组织，已成功将GC游戏档案［俗称ISO］解拆，并透过FTP供网友下载。虽然暂时没有玩家成功利用GC主机读取有关ISO档案，不过这次游戏被人解拆，意味着GC翻版游戏最终仍有可能充斥市场。GC主机至今能够防止盗版，主要原因是GC主机读取的是特制8厘米DVD光碟，理论上其他人无法生产这种特殊格式的光碟，不过有人表示松下Q主机由于可读取一般DVD光碟，因此将ISO转化为DVD格式及将Q主机修改一下，或者利用某种间接方法（例如推出DOCTOR之类产品），最终GC翻版游戏仍有可能推出。无论如何，制作及提供ISO下载服务等行为均属违法，大家切勿参加有关活动。

科乐美与空间互动震撼合作暨《潜龙谍影：真实之影》新闻发布会
科乐美（ASIA）行销有限公司马场政文先生接受本刊记者专访提问

北京时间6月18日下午2时30分，科乐美与北京空间互动科技有限公司在民族饭店举行了名为"《潜龙谍影：真实之影》产品发布会暨KONAMI公司与空间互动签约仪式"的新闻发布会，本刊执



行主编高墨林先生应邀参加了此次会议。与会的新闻代表有：《电子游戏与电脑游戏》、《大众软件》、《北京晨报》、《家用电脑与游戏机》、中央电视台、教育电视台、新浪网、网易、卓越网等国内知名媒体，会议盛况空前。

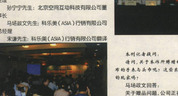
主办方到场人员

朱剑龙先生：北京空间互动科技有限公司总经理

孙宁宁先生：北京空间互动科技有限公司董事长

马场政文先生：科乐美（ASIA）行销有限公司总经理

宋谦先生：科乐美（ASIA）行销有限公司翻译



科乐美方面回答本刊提问

本刊记者提问：

您好，我是《电子游戏与电脑游戏》杂志社的记者。请问，贵公司即将发售的PC版《潜龙谍影：真实之影》比之前作PS2版本《自由之子》到底有哪些不同呢？还会有新的角色加入吗？

马场政文回答：

这次的《潜龙谍影：真实之影》比之前作《自由之子》增加了500个以上的关卡，游戏的容量也比之前作有了近一倍的增加。所以，相对《自由之子》肯定会有很大的飞跃。

本刊记者提问：

请问，难道至今为止空间互动与科乐美都只打算推出它的DVD版本吗？有没有CD-ROM化的计划？

马场政文回答：

目前我们公司还没有这方面的计划，游戏现在只有DVD版本的即将推出！不过，根据市场的需要我们会随时调整，但近期是没有CD-ROM化的打算。

本刊记者提问：

请问，《潜龙谍影：真实之影》在公布的画面上看似乎只有英文版本的推出，贵公司有没有考虑过英文游戏会影响到游戏的销量呢？

马场政文回答：

关于汉化问题我们是做过详细的调查的，公司也有汉化的意见，但还在进行研究。所以，现在还是只有英文版本的推出，请大家耐心等待。



本刊记者提问：

请问，关于本作所赠赠的赠品，是不是已经公布的手表与头巾呢？这些东西可以满足的了广大的玩家吗？

马场政文回答：

关于赠品问题，公司正在进行最后的商讨，手表和头巾还不是最后的选择。等商讨最后决定后。我们会正式向广大玩家公布的。



本刊记者提问：

能不能谈一下这次与空间互动的或关是什么？

马场政文回答：

这次我们与空间互动公司合作感到十分的荣幸，目前我们公司的合作至今还是第一次，不过我们希望这次合作会有个好的开始。空间互动公司虽然在中国国内还是间新出现的公司，但是他们是很有热情的，我们科乐美很高兴和他们合作。这



次空间互动公司与科乐美公司的合作还是我们的第一次正式接触，以前我们曾经在《心跳回忆》这款游戏上与贵国国内的公司合作过也曾经取得过一些成绩。希望这次我们的合作也可以取得成功！这次正式合作也是我们科乐美公司开始学习



中国市场的一种开始。我们不止在这款游戏上与空间互动公司合作出品，也有其它作品一起随之推出，《幻想水浒传2》就是其中的一员。

本刊记者提问：

"潜龙谍影"是KONAMI在中国的正式中文注册名称吗？

马场政文回答：

开发公司所决定的名称是《潜龙谍影：真实之影》。大家请注意潜龙谍影上面还有一个TM，这个TM就是我们公司在中国注册的商标。



▲ KONAMI马场政文先生与本刊执行主编交换名片。

特别企划

电电 2003 年期中考试试卷

九十九：各位同学……咳，对不起，是各位玩家，你们大概都应该应付完各种各样的考试了吧？什么？全都过去了。你们好像忘了一件事吧，那就是由我们电电全体小编选题并监考的《电电 2003 年期中考试》。不过这并不是让你痛苦的试卷。小编们本着寓教于乐的宗旨，让大家充分检验自己对游戏的了解程度，就算是成绩糟糕也不过是遭到鄙视而已，绝无其他任何不良后果。好，闲话少叙，大家开始吧。

编：九十九

第一部分 选择题（每题 1 分，计 40 分）

（1）街霸 III 的主角是？
A.肯 B.隆 C.ALEX D.GILL

（2）《恶魔城～晓月圆舞曲》中的主角来须苍真的真正身份是？
A.忍者乱太郎 B.德拉克拉 C.雷电 D.机器猫

（3）《恐龙危机 3》的故事发生在什么地方？
A.洗熊镇 B.侏罗纪公园 c.恶魔城 d.巨型太空船

（4）hack 系列在 2003 年 4 月 10 日发售的是该系列哪一部？
A.vol.1 感染扩大 B.vol.2 感染扩大 C.vol.3 侵食污染 D.vol.4 绝对包围

（5）NAMCO 的格斗游戏《灵魂力量 2》XBOX 版的隐藏人物是？
A.再生侠 B.闪电侠 C.蝙蝠侠 D.夜魔侠

（6）GBA 版《牧场物语》中价格最低的种子是？
A.南瓜种子 B.牧草种子 C.萝卜种子 D.玉米种子

（7）PS2 大作《鬼武者 2》中的男主角是？
A.柳生十兵卫 B.风魔小次郎 C.竹中半兵卫 D.真田幸村

（8）《天诛叁》主角力丸的职业是？
A.暴走族 B.忍者 C.打手 D.厨师

（9）实况足球系列游戏中的射门键是？
A.□ B.○ C.× D.△

（10）格斗名作《铁拳 4》中三岛平八大叔的头发是什么颜色？
A.黑色 B.红色 C.灰白色 D.根本没有头发是个秃子

（11）最近发售的游戏《Enter The Matrix》改编自哪部电影？
A《星球大战》B《骇客帝国 2》C《终结者》D《时空大贱谍》

（12）《FFX-2》游戏开始尤娜在舞台上所表演的歌曲是由哪位日本歌星配唱的？
A.安室奈美惠 B.小甜甜布莱尼 C.椎名林檎 D.幸田来未

（13）《生化危机 0》的故事所发生的时间是？
A.1978 年 11 月 15 日 B.2001 年 9 月 11 日 C.1998 年 7 月 23 日 D.1997 年 7 月 1 日

（14）《樱花大战》系列中的角色神崎小姐最害怕以下哪种东东？
A.小强 B.蜘蛛 C.蚊子 D.毛毛虫

（15）《莎木 2》游戏初期，芭月凉的背包曾经被坏人抢走，最后他是在那里找到的呢？
A.杂货店橱窗 B.酒吧的卫生间 C.仓库的夹道 D.住宅区下水道

（16）《KOF 2000》的最终 BOSS 叫作什么？
A.THREE B.TWO C.ONE D.ZERO

（17）《天诛 3》中力丸等忍者所念的九字真言中第 2 个字是什么？
A.工 B.农 C.商 D.兵

（18）《超级忍》中男主角秀真的兄长和爱恋其兄长的女忍者分别叫什么？
A.苍蛟龙、朱刃 B.玉蛟龙、李慕白 C.龙丸、神乐 D.水源新、龙野智

（19）《生与死沙滩排球》中最终的泳装叫什么？
A.雅典娜 B.维纳斯 C.梅杜莎 D.阿尔忒弥斯

（20）《鬼眼狂刀》中主角所使用的刀称作什么？
A.村雨 B.河豚毒 C.村正 D.青龙偃月刀

（21）《恐龙危机 3》中男主角所隶属的部队是什么？
A.F.B.I B.S.T.A.R.S C.K.O.F D.S.O.A.R

（22）《机战》系列中能够给予对手双倍伤害的精神指令是？
A.自爆 B.热血 C.铁壁 D.根性

（23）《VF4 EVO》结城晶所使用招数中，指令为↓K+G→K←→P 的招数名称是什么？
A.崩击云身双虎掌 B.修罗霸王靡华山 C.弃刃升膝伏虎击 D.百发百中撞波龙爪手

（24）《生化危机——代号：维罗尼卡》的后半部分中，克莱尔与史蒂夫乘坐的飞机去了哪里？
A.南极 B.北极 C.阿拉斯加 D.西藏

（25）《FFX-2》中尤娜为寻找谁而展开旅程？
A.斯考尔 B.克劳德 C.泰达 D.九十九

（26）《铁拳 4》中妮娜是斯蒂文的什么人？
A.姐姐 B.妹妹 C.母亲 D.大姨妈

（27）《创造球会 3》的形象代言人是那位日本著名球员？
A.中田 英寿 B.铃木 玉 C.小鸟 秀夫 D.小野 伸二

（28）《合金装备》中 SNAKE 所吸香烟的品牌为何？
A.大生产 B.大前门 C.骆驼 D.万宝路

（29）《恶魔城～晓月圆舞曲》中有角 幻也的日文读音是什么？
A.アキラ B.アルカド C.アルカディア D.ドラエムン

（30）SEGA 的著名游戏《电脑战机》中世界观的设定是以什么为背景的？
A.地球争夺战 B.月球防守战 C.火星战争 D.天顶星侵攻战

（31）PS2恐怖游戏《零～红之蝶》中女主角们用来排除幽灵的武器是什么？

A.日本刀 B.照相机 C.吸尘器 D.电熨斗

（32）近期推出的格斗游戏《斗婚》是哪个系列作品的续作？

A.格斗之王系列 B.街头霸王系列 C.豪血寺系列 D.玛利奥系列

（33）《真・三国无双3》中装备后绝对不会堕马的道具是什么？

A.强力胶 B.绝影铠 C.粘鼠板 D.安全带

（34）VF之父铃木裕先生所驾驶的是什么品牌及型号的车？

A.法拉力F355 B.桑塔纳2000 C.奥迪A6 D.红旗牌拖拉机

（35）万年留级生草薙京的最大兴趣是什么？

A.翘课 B.飙车 C.写诗 D.泡温泉

（36）《街霸》系列中的肯（KEN）姓什么？

A.Smith B.Red C.Black D.Masters

（37）在未发售的游戏《鬼武者3》中除了明智左马介外的另一个主人公夏克・布莱恩是以什么人的形象为参照？

A.史泰龙 B.施瓦辛格 C.让・雷诺 D.成龙

（38）《电子游戏与电脑游戏》2003年6月号的封面选自什么游戏？

A.VF4 EVO B.瓦利奥制造 C.妖精战士 D.N.U.D.E.@

（39）2003年7月号"电电导游团"栏目中哪款游戏的平均评分最高？

A.召唤之夜 B.寂静岭3 C.恶魔城——晓月圆舞曲 D.妖精战士

（40）编辑部中哪一位小编最钟情于《寂静岭》系列的游戏？

A.石田 B.寂静星海 C.葵双叶 D.小苗

第二部分 自命题作文题（不计分，相关事宜见下文）

要求：题材不限（当然要与游戏有关咯～），选题力求新颖。心得、感悟类的文章要写出真情实感，情节方面要合理，杜绝胡编滥造；同人作品尽可以天马行空，语言组织要得当。字数3000字左右（实际上……是不限的，可这是考试啊……）。

嗯，大家差不多已经作完了吧？那么统计一下分数，看看自己属于什么水平吧。

答案：

(1) C (2) B (3) D (4) D (5) A (6) C (7) A (8) B (9) A (10) C
(11) B (12) D (13) C (14) B (15) C (16) D (17) D (18) A (19) B (20) C
(21) D (22) B (23) C (24) A (25) C (26) C (27) D (28) D (29) B (30) C
(31) B (32) C (33) B (34) A (35) C (36) D (37) C (38) D (39) C (40) D

35分以上：

哇ˇ！得到这样的分数，简直是专业水平，连众小编都自叹弗如，希望再接再厉哦。不过在深入了解tvgame的同时不要耽误工作和学习才好啊ˇˇ。

25—35分：

对tvgame应该是非常喜爱的，可能是个只对某种类型游戏专一的玩家，对自己兴趣以外的游戏就不是很关注了。不过也好，接触的游戏类型太杂反而会造成困惑，使得成为达人（一种类型的游戏）比较困难。

15—25分：

对tvgame有一定兴趣，但只是偶尔关注一下相关的信息，平时并不将其作为主要的嗜好来培养。不过还不完全算是一个外行人，还是有潜力成为tvgame玩家（不是泛泛的那种啊）的。（石田：最后3道题有没有答对？其他的不重要！众人：闭ˇ嘴ˇ！）

15分以下：

……问个唐突的问题：这本杂志是不是你的？如果答案是肯定的，那我们还有一个问题：你真的确定自己对tvgame感兴趣？如果这个答案也是肯定的，我们……表示遗憾……

作文题方面嘛，大家如果有兴趣可以把自己的大作寄来编辑部，注明"特别企划"收，我们将在来信中抽出50位幸运读者赠送纪念品（最近发售游戏的周边产品）。文章在本刊一经刊登，稿酬另付，希望各位玩家大力的支持与参与啊！





忍者龙剑传

XBOX	厂商：TECMO	发售日：未定	售价：未定
	类型：ACT	游戏人数 1人	记忆容量：未定
	媒体：DVD-ROM	对应周边：XBOXLIVE	

于去年夏天正式公开发表此作品以来，游戏厂商表面对于这款动作冒险游戏一直保持沉默，但内部却正处在热烈的开发过程中。《NINJA GAIDEN》这部作品以世界最强忍者"龙·隼"为故事主角，他可以说是横版忍者动作游戏《忍者龙剑传》故事中一直延续下来的主角人物。而随着世界最大规模的游戏展会E3展开幕，其中有关该作品的新资料大量登上展台，本次我们将世界最强忍者带到各位玩家眼前，并且向各位介绍掌握游戏关键的其他人物角色。

最强忍者的冒险旅程即将展开！！

充满悲剧的巫女一吴叶

忍者村中的一名巫女。整个村庄被红莲之火所包围，而她从这火焰中走了出来，成为悲剧的巫女。她将一件神秘的东西交给龙·隼，究竟他们之间存在着什么样的关系呢？

谜之美女一莉珍露

在这一系列作品中最有魅力的女性。本作中她将受到某人的委托带领吴叶前往"比戈鲁"帝国与其见面。在故事中是掌握关键的美女，究竟她是敌人还是朋友呢？

支配着超常力量的国家一"比戈鲁"帝国

杜克重鬼卿：袭击忍者村庄并与龙·隼交过战的重鬼卿，可以说是一个非常可怕的敌人，但是他究竟实力如何呢？

神秘少女一あやね

一切都充满着神秘的少女。同样是这个系列中登场的女忍者，在这部作品中登场。虽然现在还未公开她为何事出现，但是从她那坚定的眼神中可以看出她与龙·隼及整个游戏故事有着重要的联系。

阿露玛重鬼卿

当龙·隼成功突破大圣堂之后，遇上前作阻击你的另一个敌人"阿露玛重鬼卿"，她击破大圣堂的窗户以高傲的姿态慢慢降临到龙·隼面前，满脸自信与眼神，像是在告诉龙·隼她拥有强大的实力。

敌友不明的神秘男子一格莫夫

在阴沉气氛中出场的神秘男子，从外表来看，一身穿着整齐但散发出古怪感觉的洋装，现在还不知道他究竟是敌人还是朋友。

手持魔刀"龙剑"的超级忍者一龙·隼

被称为"世界上最强的忍者"龙·隼，手中持着能够将所有敌人斩断的无敌之魔刀"龙剑"。根据游戏情报中指出，龙剑将会进化成不同的形态，直至最强形态"龙神剑"。除了剑的变化和体术外，坚强的意志可以令龙·隼冲破任何困难。

塔依纳穆

"比戈鲁"帝国中特殊机动队的队长，他的名字与发电机有相同的意思，是否意味着机械的外表内隐藏着可以发出巨大电力的装置，但是他将是龙·隼最大的障碍之一。



XBOX	厂商:NAMCO	发售日:未定	售价:未定
	类型:ACT	游戏人数 1人	记忆容量:未定
	媒体:DVD-ROM	对应周边:未定	

全新的冒险动作游戏《BREAK DOWN》是NAMCO公司特定为X-BOX主机开发的游戏作品，希望凭借主机强大的机能表现出更完美的画面效果素质。在游戏中各位玩家将化身为故事的主人公"Derrick"为了查明自己的过去和解开一切发生在他身边令他疑惑的真相而进入一个神秘的军事基地进行冒险。透过本作游戏中各种武器设定、人物设计和动作技巧等方面要素，完全可以令所有玩家感受到游戏带给我们的那种前所未有的惊险体验。

失去记忆的而拥有超常力量的战士为了夺回自己的记忆而战斗！！

序幕：

暧昧的光线下，床上的男子逐渐恢复了意识，在他身边站着几名穿着白色上衣的人物，男子听到对方说"始终还是损伤了记忆"，"原因仍然不明"。

天花板上为何挂起天使的玩偶。

"虽然眼睛是张开着……不过几乎没有意识，脑部仍处于睡眠状态"。

"这样……"，一名男子走近，由于背向着的关系，看不清他的容貌。

"拜托了，快点醒来吧，你已经是最后的希望了"。

采用第一人称视点的游戏方式！

在故事中，采用了第一人称视点的表现方式，画面上显示的情况正是你及主角Derrick现实看到的一切，让玩者有身临其境的感觉。虽然这种以第一人称视角的游戏已经不是什么新奇事情了，一般以第一视点的射击游戏采用比较多，但本游戏主角所使用的武器并不全是枪械，而主要是自己的一对拳头。看着敌人被你打的痛苦状，相信一定更有趣吧。

持枪的士兵与神秘的敌人

为了寻找自己失去的记忆，Derrick将在这所谜一般的设施里进行调查，但是经常会受到来历不明士兵的袭击。而且对方似乎要致他于死地。随后更是出现神秘的敌人，从外表看不像普通人，他的双眼发出怪异的光芒，身上留着无数的伤痕，简直是专门为战斗而生的生物兵器。

主要角色介绍

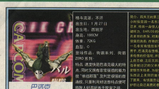
Derrick Cole：本作游戏的主人公，醒来时，已发现自己身处在一个陌生的设施内，不知道什么原因失去了大部分记忆，就连自己的名字也是偷听设施里工作人员的谈话而得知的，现在为了寻找自己的记忆而展开战斗。

Alex：出现在Derrick醒过来时身处的设施内的女子，虽然没有Derrick右臂的奇异能力，但是也拥有一般人类没有的身体能力。最擅长使用各种枪械和匕首对敌人进行攻击，而对于Derrick的过去似乎有一定程度的认识，是Derrick不可缺少的同伴。

使用惊异的身体能力与同伴一起战斗！

游戏中主人公Derrick和你并不是孤单无助的，在你们身边还会有一位强劲的女性同伴Alex与你一起进行战斗，她对于丧失记忆的Derrick来说是唯一能够依赖的人，协助你寻找记忆，并合力将敌人消灭。游戏中Alex的分析能力和洞察力都非常优秀，玩家可以经常与她交谈，从而获取有用的情报，借此找出破解机关的方法或秘道的所在。当敌人突然出现时，Alex便会以自身拥有的强劲能力来应战。

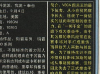
SVC CHAOS SNK VS. CAPCOM



格斗流派：不详
出生日：1月27日
出生地：西班牙
身高：186CM
体重：72KG
血型：O
登场作品：街霸系列、街霸ZERO系列
特点：速度快是巴洛克最大的特点，同时又拥有非常强劲的蓄力技"依祖那落"及判定很强的普通技，只要利用好这些特点便可将敌人轻易玩弄于股掌之间。

简介：四天王的第三把交椅，小时候曾跟一名东洋人学习忍术，练就一身惊人的速度和破坏力。BARLOG的母亲是一名美丽的舞女，对美的事物有很强的执着，而他的父亲却是一名非常有钱但长相丑陋的男子。巴洛克在性格上完全继承母亲的价值观，并因此而染上自恋癖。之后又因为尊敬的母亲被讨厌的父亲所杀而极度憎恶失败者。为避免丑恶的东西沾上美丽的面孔而戴上了面具，有铁面贵公子之称。妒忌比自己美貌的春丽。

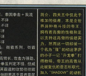




格斗流派：我流＋拳击
出生日：9月4日
出生地：美国
身高：198CM
体重：102KG
血型：A
登场作品：街霸系列、街霸ZERO系列
特点：不算标准的蓄力形人物。这样说的理由在于其蓄力技并没有古列或布兰卡那样强横，而普通轻、重拳却有相当强的使用性，建议以轻、重拳为基础，配合蓄力技使用。

简介：VEGA四天王的最下位者。从小在贫民窟中长大，练就了一身结实的肌肉和坚韧的意志力。在"一掷千金"的诱惑下成为拳击手。由于其凶狠的拳风经常在比赛中将对手打成重伤，而导致无人再敢与其比赛。为了维持生计不得不投身拉斯维加斯的赌场从事赌博拳赛，但却因此失去了正式拳击手的资格，后因维加的诱惑而加入了"SHADOW"。

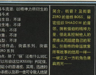




格斗流派：泰国拳击＋我流
出生日：不详
出生地：不详
身高：不详
体重：不详
血型：不详
登场作品：街霸系列、街霸ZERO系列
特点：身高臂长，攻击力强劲。猛虎上升拳虽判定不强，但威力可观。其霸道的攻势往往能令对手心惊胆寒甚至畏首畏尾不敢进攻。以帝王般强劲的实力稳稳的压制住对手。

简介：四天王中仅此于维加的强者。本是全世界异种格斗技的帝王，拥有着高傲的性格和足以支持这高傲的强劲实力。然而这一切却被一个名为"隆"的初出茅庐的小子一记"升龙拳"打得粉碎。帝王的高傲从此被复仇的意志所取代，加入"SHADOW"的动机也只是为了借此找出那个穿白色道服的小子。

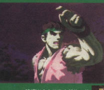




格斗流派：以精神力所衍生的格斗术
出生日：不详
出生地：不详
身高：不详
体重：不详
血型：不详
登场作品：街霸系列、街霸ZERO系列
特点：除了"强"还有什么词汇可以形容这位BOSS吗？判定强，破绽小的普通技，实用、迅速的必杀技以及那一击可令敌人绝望的超必杀技，有着这么多优点的人物还会输给什么人吗？

简介：街霸2及街霸ZERO的最终BOSS，秘密组织SHADOW的首领，拥有强劲的精神力量，借此来控制他人的思维从而组建自己的军队，但最终的命运就象所有故事的结局一样——被正义一方的角色痛扁而死……

激烈的战斗正在持续爆发



▲隆摆出全力的攻击架势，草薙京实力同样不容小觑！！



▲京出现在隆的面前。京的火焰与隆的波动拳即将相触。





现在为止双方登场人物

SNKSIDE	CAPCOMSIDE
草薙京	隆
八神庵	肯
不知火舞	春丽
地震	胡格
特瑞	古列
坂崎良	塔巴莎
色	豪鬼
蔡宝健	达尔辛
空手道先生	维加
藤堂香澄	巴洛克
牙神幻十郎	麦可・拜森
金加藩	撒加特

ARC

厂商：PLYMORE	发售日：2003年7月下旬	售价：无
类型：FTG	游戏人数：1-2人	记忆容量：无
媒体：MVS	使用基板：MVS	

牙神幻十郎

格斗流派：古阴一刀流
出生日：不详
出生地：山城国
身高：不详
体重：不详
血型：不详
登场作品：侍魂系列
特点 同霸王丸一样是用剑的高手，在攻击的威力和距离上会占有很大的便宜，加上非常有特色的必杀技三连杀、三空杀、光翼刃这些招数要击败对手应该是非常简单而又轻松的事情。

简介：霸王丸的师兄。小的时候遭遇了一些悲惨的事件，从此之后心中就埋下了深深的黑影。后来也因为忌妒霸王丸而被师父和仲逐出师门，之后自行完成了独特的阴狠剑术并立志要斩杀霸王丸来泄愤，直到遇见了命中的女子……

MR・空手道

格斗流派：极限流空手道
出生日：2月4日
出生地：日本
身高：180CM
体重：70KG
血型：0
登场作品：龙虎之拳1、KOF系列
特点：拥有诸如：虎煌拳、飞燕疾风脚、霸王至高拳、龙虎乱舞等一些列强横必杀技的空手道达人。戴上了面具就意味着将摆脱KOF那种老爹形象而以龙虎之拳中的霸道状态出现，建议战术很简单，用超强的气势将对手压得喘不过气来！

简介：本名坂崎琢磨，是坂崎良和由莉的父亲，极限流空手道的掌门人，在异种格斗技上堪称无敌的格斗家。由于得罪了南镇的黑帮老大MR·BIG而失去了心爱的妻子，为调查事件真相及向凶手报仇而撇下良和由莉独自踏上战场。在由莉被绑架的事件之中头戴天狗面具化名空手道先生出场测试自己儿子良及弟子罗伯特的实力。之后返回道场坐镇，在97年的KOF大会上因为道场被神秘人物踢馆而派出良等三人参加大会洗雪耻辱，而自己则再次戴上天狗面具调查幕后的真相。

藤堂香澄

格斗流派：藤堂流古武术
出生日：3月29日
出生地：日本
身高：154CM
体重：45KG
三围：B75・W54・H78
血型：B
登场作品：龙虎之拳3、KOF系列
特点：以当身技为主要战术，通常在成功当中对手之后，可以给予很大威力的追加打击。相对的拳脚方面较弱，需要在诱使对手出招之后大胆地使用当身技。

简介：龙虎之拳1中登场的藤堂龙白之女，藤堂流古武术的继承者。因为父亲败给坂崎良之后就下落不明，而瞒着母亲独自到美国追寻坂崎良及父亲的下落。秀丽的外表让人觉得是传统的和风美女，但实际上却有着冒失和执着的一面。由于不断的流浪加上不擅英语致使谈吐方面有些粗鲁，经历了多次的KOF大赛累积下丰富的经验，并继续着自己的寻父之旅。

金家藩

格斗流派：跆拳道＋高速攻击
出生日：12月21日
出生地：韩国
身高：176CM
体重：78KG
血型：A
登场作品：饿狼传说系列、KOF系列、真侍魂？？？
特点：跆拳道的话当然是以腿功见长，也因此让金家藩拥有了较长的攻击距离，招牌招数"飞燕斩"、"半月斩"等都是非常强劲实用的必杀技，超必杀的"凤凰脚"更是既实用，威力、华丽三大要素与一身，这样的角色，你能给我一个不用的理由吗？

简介：从饿狼传说2代开始登场的热血青年，最大的特点是疾恶如仇，也正因此而抓住陈可汗及蔡宝健并对二人进行一系列的劳动改造，现在已经是两个孩子的父亲，可是热血的性格似乎毫无改变。

刚才还在利用灵巧的招式进行攻击的京现在已经成为了摔攻击的目标。

塔巴莎向着地震发起猛烈攻击。当反击回避后气槽没有丝毫减少，这是否是由于游戏开发中所造成的呢？

血槽的数值希望各位经常关注，这是你成败的关键。

灵敏的京先防御住隆的攻击、再进行反击，使对手无法反应。当气槽集满后自动进入MAX模式。

SUNRISE WORLD WAR英雄谭

PS2	厂商：BANDAI	发售日：2003年8月	售价：7800日元
	类型：S·RPG	游戏人数：1-2人	记忆容量：无
	媒体：DVD-ROM	对应周边：DUAL SHOCK 2	

覆盖历代机战及勇者系列主要角色发起的总攻击！！

《SUNRISE WORLD WAR》是一款集合了历代SUNRISE作品的S·RPG类游戏（下面简称SWW），今年暑假就会登场与我们见面。相信所有机战游戏迷们对于制作厂商BANPRESTO这个名字一定不会陌生吧，本作将继续由其顶头公司BANDAI亲自出马制作，游戏来到第三集，在阵容和系统上再现突破，紧张的故事剧情和多部精彩动画中的主人公使游戏更为引人。而且在游戏剧情介绍后还会有全作品登场表，相信这是所有动画和机战迷们不可错过的一项。





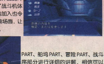


经典动画片段放送

本次的作品继承了SUNRISE英雄潭一贯的优良传统，除令人热血沸腾的战斗部分外，SWW还有大量令人更加心醉和投入的元素。在具有完全压倒性作品的阵容上，还加入了大量动画过场，理所当然的与原创故事连接起来。除了战斗机体外，《妈妈是小学四年生》和《高智能方程式GPX SAGA》等作品角色的加入也令游戏剧情更加有趣。游戏中的故事剧情发展将连带加入各种作品的经典场面，让各位再一次重温华丽的原作动画被精心加工后的过场3D CG动画片段。




游戏程序



游戏大致可分为这样几个部分，移动PART、船坞PART、冒险PART、战斗PART等等。下面我们就将这几个主要操作程序部分进行详细的讲解，相信可以对所有喜爱这款游戏的玩家提前上一个操作课，当游戏正式被各位玩家捧回家后，你就会轻松操作，熟悉每个操作。

移动PART：玩家操作战舰的移动PART主要是靠手柄上的十字键来决定移动方向，目的地是雷达上表示的船坞设施，在行驶期间一旦遇上敌人的话，就会强制性进入战斗PART。



船坞PART：英雄们的冒险根据点就是“船坞”，在设施里有多个指令选项可供执行，例如“外出”指令可以前往市内或休息室，还有“部队”指令中可以确认编成部队内容，还有就是购买装备或机体的指令“SHOP”等等。

战斗PART：战斗时采用的方式是敌我交换的回合攻击战斗方式，各机体会依照原作的大小出现在战场上，而细小的机体比较容易冲出敌阵，因此大型的机体最好留守在母舰附近。



整部游戏中将登场39个动画作品

《SWW》游戏内容中将有39部动画作品，其中包括多年前受到广大动漫迷喜爱的多部作品，而且后来推出的几个经典动画角色也准备登场。游戏中除了战斗机器人外，部分以自己躯体战斗的英雄们也会出现。

机动战士系列

机动战士0083
机动战士Z高达
机动战士ZZ高达
机动战士—马沙的反击
机动战士—闪光之恺撒卿（小说）
机动武斗传G高达
新机动战记W高达

勇者系列

太阳勇者
绝对无敌獅人凤
元气爆发
勇者特急先锋
勇者指令
魔神英雄传WATARU
勇者王GAOGAIGA
勇者王GAOGAIGA FINAL

其他机械人（首与机战）

重战机L-GAIM
圣战士
苍之流星SPT LANZER
战斗机械SCRAMBLE
机甲战记威龙
BRAIN POWERED
GEAR战士电童
天空之艾斯加科尼
THE BIG-0

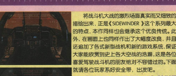
其他

机甲武装G-BREAKER
最强ROBOT—大王者
太阳之牙
装甲骑兵
械甲界
械甲界—铁之文章
铠甲圣斗士
巨神GAGU
兽战士GARUKIBA
银河漂流
COWBOY BEEBOP
S' CRYED

非战斗系列

妈妈是小学四年生
高智能方程式GPX SAGA



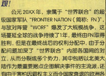


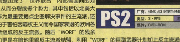


将战斗机大战的激烈场面真实而又细致的描绘出来，正是《SIDEWINDER》这个系列最大的特点，本作同样也会继承这个优良传统。此外，在画面上也同样作出了大幅度改良，并且还追加了各式新型战机和新的游戏系统，保证大家能欣赏到史上各大空战的浩瀚，这是各位喜爱驾驶战斗机的朋友绝对不容错过的。下面就请各位玩家系好安全带，出发吧。

《SIDEWINDER V》的世界观！

公元20XX年，隶属于“世界联合”的超级国家军队“FRONTIER NATION（简称：FN）”，与敌对阵营“WORF”爆发了大规模战争，这场蔓延全球的战争持续了1年，最终由FN取得胜利，但是在最终战后的权利分配中，由于分配问题加深了“世界联合”内部各国间的对立，从而分裂成多个势力，其中包括以北美大陆作为最重要据点企图解决事件的主流派，还有由于害怕因霸权主义而令国家衰退的欧洲各国所组成的反主流派。随后“WORF”的残余势力更是在暗地里跟反主流派结盟，利用“WORF”的巨型武器计划加上反主流派的军事和工业力量形成了一个新的阵营。最后在FN与WORF的战争结束3年后，这个名为“ANGIL”的新势力终于向“世界联合”的主流国和旗下的FN宣战，于是，一场新的世界大战爆发了…………





PS2		
厂商：ASMIK ACE ENTERTAINMENT	发售日：2003年8月	售价：6800日元
类型：S·RPG	游戏人数：1-2人	记忆容量：无
媒体：DVD-ROM	对应周边：FLIGHT SHOCK	



游戏中的各项任务丰富多采

本作中收录了18种不同性质及目的的任务，玩者可以根据自己的喜好及难易度选择执行哪一种任务。但是无论你选择什么样的任务，只要达成条件即可在任务完结后获得一部隐藏战斗机，并于下一场战斗驾驶这隐藏战机出战，一试它的厉害之处。

设有5大视点的Replay Mode

为了让玩者能欣赏战斗机作战时的英姿，这次特别在重放模式内追加了一个名为“ACMI”的视点转换系统。玩家可利用这个系统调教出5种不同角度的视点，包括建筑物及地面等，使玩家能以更多、更好的角度欣赏你的战斗机在战场的表现。

编队出战！

与前作一样，每次出战均需要选出多名战斗机机师，编入你的作战小队，成为辅助战机，跟你并肩作战，至于编入小队的机师数目，则要根据任务的内容而定。此外，这作中新增加了求救机能，当你遭遇到敌人而无法抵挡时，即可向队友发出求救讯号，使他们能前来营救。

对战可能！

在这次游戏中更设有“2P”机能，可以进行二人游戏模式，使两名玩家一起执行任务或进行对决。游戏中将画面分为左右两半。玩者还可以利用ILINK将两部PS2连接起来，分别在两个屏幕上进行游戏，这样会使游戏战斗更为有趣。

“Box art”战斗机图画！

在游戏中会出现很多动画、插画，以及MEUN画面均会采用以前战斗机模型盒子上的插画，大家不但可以在Campaign及其它游戏模式中欣赏到出现过的插画更会自动记忆到“Box art”图画收藏模式中，让大家在激战过后到这里细心欣赏。这是战斗机迷们绝对不容错过的。

登场战斗机介绍

游戏中收集了众多现代战斗机，现在得知已有19款战机亮相。这些新式战斗机每款机体都会有3种不同颜色供玩家选择。









史上各大空战，逐一呈现眼前，名作系列最新作品隆重登场！！



轰动大银河之战的协奏曲

乔森

跟随父亲来到南极的"遗迹"进行研究，但却受到敌人的袭击，为了击退敌人而乘上一部由遗迹开发机构提供的人形兵器，并在两名好友的协助下击退敌人。

莉姆

本是孤儿的她被乔森的父亲所收养，但却被乔森的父亲当作研究"遗迹"的试验品，因为这些影响使莉姆的心逐渐一分为二，变成了完全不同的两个人。

男女主角大曝光

宇宙历109年，人类遭遇战斗种族赞特拉迪（ゼントラーディ），宇宙战争爆发。宇宙历123年，在盖塔线的月面研究设施中出现名为因贝达（インベーダー）的怪物。战争胜利之后，殖民卫星群SIDE3中发表独立宣言，以吉昂公国为名带领宇宙住民向统合政府宣战。战争以国力低下的吉昂公国的败北告终。宇宙历133年，研究盖塔线的第一人早乙女博士突然背叛人类，其结果造成盖塔线的大范围污染，因贝达（インベーダー）再次出现。与此同时，统合军与宇宙殖民的矛盾愈加激烈。宇宙历145年，秘密组织OZ发动军事政变，兵成立地球圈统一政府。另一方，在宇宙中SIDE2成立赞斯卡尔（ゼンスカール）帝国，SIDE3结成新吉昂先后发出独立宣言。而我们的故事发生在新吉昂军的"阿克西斯地球落下作战"之中……

GBA	厂商：BAMPREST	发售日：8月发售预定	售价：5800日元
	类型：SLG	游戏人数：1人	记忆要求：未定
	媒体：卡带	对应周边：未定	

登场作品一览

机战战士Z高达
机战战士高达ZZ
机战战士高达 逆袭的夏亚
机战战士V高达
机战战士W高达
● THE ビッグオー
六神合体
魔神Z
大魔神
UFO机器人 古莲泰莎
●真盖塔～地球最后の日～
●未来机器人 达鲁塔尼亚斯
●メガゾーン23
●MACROSS7
●代表新加入作品

改进的PP系统及パイロッド技能装备

这次的PP系统与以往不同，只要角色的LV提升就可获得一定的PP值，通过这种办法培养超强角色将成为非常简单的事情（这样一来的话就算是波斯这样的废人也能在把升级点全加到格斗和命中上而成为一流强人）～

パイロッド技能装备大致相同于给机体装备强化部件，只不过目标由机体换成了驾驶员，再配合改进之后的PP系统的话……呵呵～

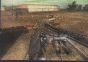
"COMB0"攻击系统

你没看错，就是格斗游戏中经常出现的连击系统，不过有所不同的是机战D中的连击系统不同于格斗游戏中打一人好几下的形式，而是用一人打多人的完全不同的形式。也就是攻击面前的敌人之后还会自动对其临近的敌人作出攻击，且不会受到后者的反击！现在据说最大可以达到3连击！可是基丝考虑的确是敌人的强力BOSS（如白河愁）中会不会有哪个人也会这样的能力？如果是这样的话那……

XBOX	厂商：CAPCOM	发售日：发售日未定	售价：未定
	类型：ETC	游戏人数：1人	记忆容量：未定
	媒体：DVD-ROM	对应周边：xbox live	

铁骑大战





经过进化之后的机械人动作游戏“铁骑”再次启动，战场就转移到了互联网上成为了《铁骑大战》。可以对应互联网以后玩家们就可以5个人组成一队，然后进入战场进行团队合作战，一个战场上最多可以有10台“VT（VerticalTank）”进行乱战，又或者是与队友互相协助攻占据点。玩家通过操作设有40个按键的专用控制器，完全可以体验到亲身战斗的感觉。但是当双方开始交战你对面的机体会是朋友还是敌人呢？你能最后从这个网络上的对战胜利归来吗？这些都需要你亲自去体验后才能知道。

战况地图

进入游戏内，玩家必须要从“环太平洋机构”和“海市岛运营委员会”等势力中任意选择一个势力为其效力。随后，玩家们参与的每一场战斗的结果都会更新这个势力，随着你们不断的胜利，这个势力的版图也会增长。所以大家开始就要选择一个比较强的势力，努力为之实现统一整个版图的使命吧。



五对五对抗，进入白热化的据点争夺战！



在本作游戏中，玩家们可以五个人组成一个小队，与敌方进行据点争夺战或者攻防战。同伴之间不断的交换着信息，组成前进队型灵活推进，以占领据点为目标，每部机体的配置以及行动均会左右着局势的发展，应用的战术不同，战局也会出现完全不同的变化。最主要的就是五个人要分工配合行动，这样才能成功战胜敌人。

任意选择VT的颜色与纹章！



这次的《铁骑大战》添加了一个新系统，那就是所有的VT的颜色和纹章可以根据自己的喜好更改，选择到一款喜爱的颜色配上自己的爱机，这样再去网络世界就不会因为色彩相同产生混淆。而且装甲板侧面画上的纹章，也可以由玩家自己创作，这样就创造出世界上独一无二的专用机体。这些纹章的资料也可以与他人进行交换，令你们创造出队员机体，当你们一同踏上战场时，使用着相同纹章，就像真正的战斗一样。

公驹

初次登场本作游戏的VT公驹（COLT）。这台机体是前作中相当活跃的“BITS”系列的完成体，装备性非常之优秀，而生产性和稳定性也非常优秀。但是初次接触这部作品的朋友能否驾驶它呢？



新添加的VT机体登场！

游戏中新添加的要素除了以上向大家公开的以外就是马上要亮相的两架崭新机体，它们都有自己最为独特和出众的一面，个小队的大家们，一定要充分了解机体的特性，相信装备在小队中一会会带来意想不到的效果。

牧羊犬

进入到这个战场世界中，所有敌人都不会显示在雷达上。因此新型的VT牧羊犬（Sheep Dog)便会相当活跃，因为他属于索敌型特种机体，能够把战场上的所有敌人显示在雷达上，令我军更容易了解敌人动向进行埋伏阻击。

网络版铁骑新添加要素！



超级机器人大战 COMPACT3

钢铁的部队，第三次出击WSC战场！

玩家与 CUP 交替操作部队，以 STAGE CLEAR 为目标的战术级 SLG 的 COMPACT系列。在系统方面与以往的超级机器人大战不同之处在于可以通过选择关卡系统来根据自己的喜好决定关卡的顺序。使玩家体会更高的自由度。除此之外本作中还引进了在“第二次α”及“ORIGINAL GENERATION”中广受好评的“驾驶员育成系统”，让玩家通过分配在战斗中打倒敌人获得的 PP 值来增加驾驶员的射击格斗机能或者获得一些特殊能力。

登场作品一览
- 机战战士 Z 高达
- 机战战士高达 ZZ
- 机战战士高达 逆袭的夏亚
- 机战战士高达 W Endless Waltz
- ●贝塔曼
- ●天空的艾斯卡拂罗内
- 魔神 Z
- 大魔神
- 盖塔 G
- 真盖塔
- 超电磁机器人康・巴杜拉
- ●合身战队メカンダーロボ
- ●魔境传说アクロバンチ
- ●代表新加入作品

战斗画面丝毫不比GBA版机战差！

这次的新加入作品是“贝塔曼（1999）”“天空的艾斯卡拂罗内（1996年）”“合身战队メカンダーロボ（1977年）”“魔境传说アクロバンチ（1988）”四部。他们将于机战历战的勇者一起参加到这次的战斗中守护我们的地球母亲（好象 70~80 年代的台词啊……），让我们一起期待他们的上佳表现吧！

WSC		
厂商：BAMPREST	发售日：7 月发售预定	售价：5800 日元
类型：SLG	游戏人数：1 人	记忆要求：未定
媒体：卡带	对应周边：SWAN CRYSTAL	

Micros oft公司即将推出的MMO RPG《TRUE》，是一个在剑与魔法的世界里进行冒险的游戏。单看世界观与角色故事，绝对可以同 SQUARE 的《FFXI》相媲美。如此有趣的游戏，还是赶快去提前体验一下吧。

随意设计你心目中的冒险家

1- 任选种族与性别

现在已经公开的人物设定只有“人类”、“妖精”、“矮人”这3种，而且可以有不同性别供选择，相信随后一定会加入其他种族。人类的各项能力是比较平均的，可以学习和改变成任何职业，是一个十分适合初级玩家的万能型角色。而对于妖精他们的长处除了极高的“魅力”外，就是擅长使用各种工具，所以能使用的道具和武器数量也相对比较多。矮人族虽然身材矮小但是肌肉结实有力，最适合被训练成战士，缺点是相对有些迟钝。

2- 相貌

玩家们可以根据自己的喜好自由设定角色的相貌，可以改变的部位有脸型、发型、眼睛、耳朵、嘴、鼻子、眉毛等，但是会因为种族的限制，改变会有局限性。

3- 颜色

相貌设定好后玩家就可以对人物的皮肤、头发、嘴和眼睛的颜色进行设定了，向着你喜爱的颜色迈进吧。

4- 身材

在这里主要可以设定3项，那就是人物的身高、肌肉和女性独有的身材丰满度。同时这3项设定也会直接影响到人物的能力数值，所以要仔细调教。

5- 服饰

你可以自由设定主角的上衣、裤子和鞋的颜色，在冒险中角色装备的武器和道具也会影响主角的外观服饰。

到微软的真正幻想世界冒险！

TRUE FANTASY LIVE ONLINE

XBOX		
厂商：Micros oft	发售日：今年予定	售价：5800 日元
类型：RPG	游戏人数：1 人	记忆要求：未定
媒体：卡带	对应周边：未定	



PS2	厂商：BANPRESTO	发售日：8月7日	售价：6800日元
	类型：S・RPG	游戏人数：1人	记忆容量：未定
	媒体：DVD-ROM	对应周边：未定	

《SUMMON NIGHT 3》发表已经有一段很长的时间了，但是它一直蒙着一层神秘的面纱，相信各位忠实的FANS们已经等的万分焦急了吧，相隔了数月的时光，终于再次公布这款游戏的新消息了。就像它的游戏名称一样，这个系列是以"召唤"为中心来展开整个故事的，而人物设定也离不开召唤师和召唤兽，还有在游戏过程中对于育成的方法都会令玩家感到新奇，无时无刻不吸引着大家的目光。现在就让我们详细为大家作介绍吧，喜欢这款游戏的朋友可要注意了。

老师与学生携手同心午夜大作战！！

故事情节：在这次的故事中，所有事件都发生在一个叫"里帕拇"的奇妙世界里。而且还有奇异世界存在于地球上不同异空间中，由结界相连的这四个相邻的异世界分别是"机界罗雷拉鲁"、"鬼妖界斯卢塔"、"灵界撒布雷斯"和"幻兽界美特鲁"。召唤师们正是从这四个奇异世界召唤出召唤兽来的。但是不知何时，"里帕拇"这个被人称为乐园，充满富有魔力恩惠的地方，由于其他世界来的侵略和战争，令整个世界黯然失色，从而形成了现在的"圣王国"、"旧王国"和"帝国"三个势力瓜分局面。





主人公是家庭教师

跟前一部作品一样，玩者可以自由选择男性和女性角色进行游戏，男主人公是雷克斯，女主人公是雅迪，两个人都是家庭教师。当然能力值也会有所不同，而进行的故事也会有分别。本集更进一步，玩者可以选择四位同学中的一名与你一同进行冒险旅程。不同的师生组合，除了战斗难度不同外，故事和结局也有明显变化。为了看到所有结局，玩家们就要进行多次游戏不可了，应该是很耐玩吧。





雷克斯

雅迪

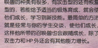


与学生交流是引出最终结局的一个途径！

本次游戏中依然保留了"夜对话"系统，在以前的作品中，你是与怪物们进行交谈，如果交涉成功就会令你与怪物们成为朋友，那么在战斗中你就可以将它们召唤出来协助你进行战斗。而在这次的游戏中还加入了与学生进行交谈的系统，当与对方进行交谈后，就会因不同的情况和事情提升学生的能力，有时还会得到神秘道具。如果你与对方交谈的次数多了，谈话的内容也会逐渐深入。这可是会影响到最终结局的，所以各位玩家一定要谨慎啊。

借助召唤兽的力量作战！

当你进入游戏的战斗中时，玩家就不单只是控制主角一个人了，你必须借助召唤兽的力量来与敌人进行对抗。召唤兽的种类有很多，有攻击型的还有恢复型的，若能给予适当的锻炼育成，就会使他们成长，学习到新技能。最简单的方法就是经常与你的学生交谈，使他们成长，这样他所带的召唤兽也会跟随成长，除了攻击力和HP外还会有其他能力增长。





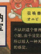
四位学生



召唤兽 アール

纳宝

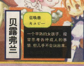
一个非常喜欢恶作剧的少年，对未来有无限的憧憬，希望自己以后成为一名帝国军人。



召唤兽 オニビ

贝露弗兰

不认识这个世界的千金小姐，由于没见过世面，所以给人一种天真可爱的感觉。



召唤兽 キュピー

阿莉赛

一个早熟的女孩子，经常思考各种成人的事情，但几乎不会说出来。



召唤兽 テコ

威鲁

身体虚弱的少年，但嘴边经常说出讽刺别人的话，喜欢阅读各种书籍。

鬼武者 3

PS2			
厂商：CAPCOM	发售日：2004 年 3 月	售价：未定	
类型：ACT	游戏人数：1 人	记忆容量：未定	
媒体：DVD-ROM	对应周边：未定		

受到广大玩家期待的《鬼武者 3》本次又有新的情报公布，正如前次报道一样，本作的故事背景是由1582年的日本穿梭到 2004 年的法国，而且游戏的主人公也是分由日本的明智左马介和法国的 JACK BLANCE 所担当。这次我们就集中为大家介绍一下JACK BLANCE的攻击方式。

远距离的武器使敌人不能靠近

正如各位玩家所见的，JACK BLANCE所使用的武器是可以任意伸缩的长鞭，这是属于一种远近都可以作战的武器，所以当使用这种武器进行攻击时，打击的范围比较大，而且还可以对付远处不能靠近或者是空中飞行的敌人，同时对付多个敌人也是有可能的。这个长鞭还有其他功能，下面我会细细讲解。

利用长鞭移动到更远的地方！

JACK BLANCE 手上的长鞭除了进行攻击外，还有其他用途，其中一个就是当绳索进行移动使用。现在举一个简单的例子，当各位玩家在这个危险的世界中遇到悬崖而无法攀岩，但下一个踏脚点又很远很高，即使是使用跳跃也没有办法达到时就需要你的这个重要“武器”的帮忙了。你只要先找到一个可以供长鞭缠绕的位置，随后便可以挥动鞭子使其缠绕在那一位置再将整个身体拉过去，这样就能继续发展你的冒险了。

基本攻击动作

由于JACK BLANCE所使用的武器是长鞭，所以构成最基本攻击动作总共分为三个阶段。第一是先从上至下挥动长鞭，紧接着是由左至右挥动，最后是从右至左。这个连续攻击可以说是 JACK BLANCE 初期最常用的招式之一，不过其攻击力只能是应付普通士兵的水平。如果出现多个敌人将你包围时这种攻击就会显得比较吃力，而且破绽较多，容易被敌人伤害。

拴住敌人进行攻击

这个长鞭的另一个功能就是将敌人拴住在他还未挣脱前再次挥动鞭子，将其拉至半空再向地上狠狠摔去，这有些像攀爬时抓住岩石一样，但是被拉起来的可以由你选择是敌人还是你而已，不过是一种很不错的攻击方式。但是它也有自己的缺点，首先就是你必须看好远近和位置，而且角度和力度也要准确无误才可以抓住敌人，其次就是它对于敌人的伤害力不是很高，只能起到在被多个敌人包围时封住单个敌人攻击的作用。

攻击位于高处的敌人

使用这件武器的最大好处就是不论敌人在什么位置，即使站在屋顶上或者是山崖上，玩家都可以使用长鞭将其消灭，因为你所使用的长鞭拥有向上方攻击敌人的能力。而使用方法与一般攻击相同，唯一要注意的就是当你攻击高处的敌人时一定要调整角度。虽然游戏中有其他辅助攻击武器如枪械和弓箭，但是相信要享受这款游戏的玩家也不会轻易使用的。



天空中自由舞动的妖精即将降临在我们身边！！

戦闘妖精雪風
～妖精の舞う空～
战斗妖精雪风
天空飞舞的妖精

XBOX	厂商：AONASYSTEM	发售日：2004年8月7日	售价：5800日元
	类型：STG	游戏人数：1-2人	记忆容量：未定
	媒体：DVD-ROM	对应周边：FOX2PROJOYSTICK	

在日本受到很大欢迎的科幻动画作品《战斗妖精雪风》即将被制作成为一款STG类游戏，让广大玩家可以亲身享受这部作品的空战乐趣。在这次的报道中，大家将看到关于游戏的三种模式资料以及部分登场战斗机类型。

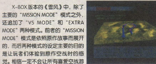
TUTORIAL 专人指导

这个模式属于一种学习操纵技术的模式。除了起飞降落或者旋转等游戏基本操纵动作方法外，还包括飞弹、机枪等射击训练，希望各位在真正参加战斗前学会一些基本的操作技术，这样才可以更熟练的操作机体战胜敌人。

EXTRA MODE 模式

在这个模式中，驾驶者需要将不断出现的JAM机逐一击落，所使用的武器如机枪及飞弹没有数量限制，可以随意发射，但需要在一定时间范围内将敌军的飞机全部消灭，当你完成任务后便会前往下一个战斗版图继续完成下一个任务。总而言之这个模式就是一种在规定时间内击落敌机数目的游戏模式。

X-BOX版本的《雪风》中，除了主要的“MISSION MODE”模式之外，还追加了“VS MODE”和“EXTRA MODE”两种模式。前者的“MISSION MODE”模式是依照原作故事而展开的，而后两种模式的设定主要的目的是让玩者们体验到原作空战时的感觉。相信一定不会让所有喜爱空战游戏和忠爱这部动画的朋友失望的。



VS MODE 模式

看标题就已经知道这个模式将带给我们什么，那就是两人对战。在本作中采取的是1对1战斗模式。对手除了是朋友控制的机体外，还包括AI操纵的敌方战机。战斗画面是以上下分屏来显示的，对于战斗过程中玩家所使用的机体是根据自己喜好而自由选择的。

EXTRA & VSMODE 使用机体介绍

以下介绍的就是在两种模式下玩家们可以自由操作的机体，而且全部在动画版中出现过，性能也依照原作的描写进行设定，如果玩家达到某种特定条件后，有可能会得到高性能的特别机体，所以各位玩家一定要努力啦。

FAF：FERN I

FAF的主力战术战斗机FERN系列中的机体，只限于VS模式中使用，由于性能比新机种差，所以只适合操作技术较高者使用。

FAF：FERN II

FERN I的后续改进机种，属于旧座位的战术战斗机，为了对付新型的JAM机，机动力和战斗力已经作出了大幅度的提升，特别是双翼的设计。

FAF：SUPER SYLPH

原作的忠实FANS们最熟悉的主角机体，拥有较高的机动力和战斗力，任何模式上都可以使用。属于比较容易驾驶的机体，适合初级玩家使用。

FAF：SYLPHIDE

超音速巡航及高机动能力兼备的机体，是FAF的主力制空战斗机。各方面的性能皆相当平均，适合用于应付任何局面。



JAM：JAM I

正体不明的外星生物“JAM”所操纵的战斗机，基本性能跟SYLPHIDE一样。

JAM：JAM II

游戏后半阶段才登场的新型JAM机，外观虽然不太惹人喜欢，但是，机动力提升后性能较接近SUPER SYLPH机体。


新作直击
天外魔境III
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
NAMIDA
PS2
厂商：HUDSON 发售日：未定 售价：未定
类型：RPG 游戏人数：1人 记忆容量：未定
媒体：DVD-ROM 对应周边：未定
NGC
厂商：HUDSON 发售日：未定 售价：未定
类型：RPG 游戏人数：1人 记忆容量：未定
媒体：8厘米DVD-ROM 对应周边：未定
舞台是九洲
HUDSON公司的超级大作《天外魔境》在97年的第四默示录之后就销声匿迹了。这多少令作为FANS的玩家们感觉有些遗憾，不过HUDSON好象还没有忘记这款不朽的名作，在不久的将来我们终于可以再次迎来"天外"的最新作！请大家耐心等待吧。目前所得资料非常有限，只知道战斗会采用"DOPING SYSTEM"系统。而角色方面虽然已经确定了背景和形象可还都没取名……
女主角
打扮的可爱小猫，外型像猫多过像人，莫非在战斗中是用利爪来攻击敌人？
男主角
似乎是游戏的男性主人公，面部和双臂都绘有纹身的热血青年，而且发型更是富有特色。看造型在战斗中应该会使用长枪作武器。
外表看应该是拥有厉害武功的少女，表面温柔内心刚烈，左臂上有着火族所传的纹章（火焰纹章？），主要武器是腰间的短刀。
猫巫女
火之一族的圣女
独眼刀狩
头上戴着以太阳为造型拥有火之一族标志的王冠，看上去应该是火族的公主，相信在游戏中一定是协助主人公冒险的重要人物。
应该是是一个身穿兽皮装束戴着狼头的独眼浪人，从他背后背着的大量武器来看，他的兴趣是在打败对手之后收集他们的武器。
手持长弓的武将
奇怪打扮的巫师
身上穿着似乎是祭祀用服装，而且头上戴着奇怪的面具。据说摘下面具之后其实是个感情丰富的人，会露出很多奇怪并轻松的表情。
这个角色拥有冷俊的面孔，外形取自日本平安时期的武将，武器是比自己还高出一倍的长弓，应该是一位武功高强的角色吧。
22

PS2		
厂商：HUDSON	发售日：2003 年 10 月 2 日	售价：未定
类型：RPG	游戏人数：1 人	记忆容量：未定
媒体：DVD-ROM	对应周边：未定	

NGC		
厂商：HUDSON	发售日：2003 年 9 月 25 日	售价：未定
类型：RPG	游戏人数：1 人	记忆容量：未定
媒体：8 厘米 DVD-ROM	对应周边：未定	

天外魔境 II

FAR EAST OF EDEN MANJIMARU



本次除了公布了《天外魔境3》之外、曾经在 92 年推出的《天外魔境 2》也将于今年重新登陆 GC 及 PS2 主机舞台。游戏故事与原作一样，而系统和画面将会大幅调整，毕竟现在的游戏制作技术和主机机能都不是当年的水平，相信不管是曾经玩过前作的新老玩家还是新接触的初级玩家都不会放过这款经典作品的。

战国卍丸：此次登场的主人公就是前作《天外魔境 2》中的主人公"战国卍丸"，本次在这个复刻版中只是重新设计绘画而已。继承了火之一族血统的卍丸，在这次的冒险旅程中将会与众多伙伴面对来自根之一族的威胁。

完全立体化的背景画面

既然是重新制作的游戏，在画面上就必须要有大幅度提高，而这个复刻版也并没有令我们失望，在游戏画面中作出了很多强化效果，而其中最明显的部分就是背景画面采取 3D 立体效果来表现，不论是大小村落建筑还是各种树木山石都制作的非常精细，甚至在游戏部分故事中还会有呈现立体化的巨大敌人登场，这种效果的营造使震撼感和投入度大大增加，相信你会更加喜爱上这款游戏的内容。

游戏中将新加入过场电影！

在旧作上，由于受到主机硬件机能的限制，游戏的过场动画表现不足。不过这次在复刻版中，凭借着现在强大的机能相信绝对是轻而易举的事情。而对于游戏的另一大领域"配音"方面，会不会重新制作呢？这都是需要我们亲自去体验的。



胜利十一人 7

PS2	厂商：KONAMI	发售日：8月7日	售价：6980 日元
	类型：SPG	游戏人数：1—8人	记忆容量：未定
	媒体：DVD-ROM	对应周边：PS2 多人转接器	

使我们期待已久，并且已经达到万众瞩目程度的足球游戏《WINNING ELEVEN 7》已经正式公布将在8月7日发售，而游戏的内容也终于在这里与各位足球玩家见面，如果你是非常喜爱这款游戏的玩家，就要仔细观看下面的游戏介绍了，虽然不能使各位有身临其境的感觉，但是使玩家们能在游戏发售前体会一下游戏所添加的新要素和优质画面也是一种提前的认识。下面就一起进入这个足球的世界吧。

《WINNING ELEVEN 7》经过最终进化以究极形态登场！！

新要素追加，真实报道！！

本次的“WINNING 7”最重要的一点就是真实。除了游戏画面素质的提升外，还在游戏临场感觉上更加逼真，令玩家仿佛置身于真正的足球场上。最明显的改变就是以往的作品中观众席上的观众们都只是像“纸板人”一样，静静的坐在那里毫无变化。所以这次的作品也更加注重背景观众的刻画，除了使观众形象更加真实外，观众的人数也会随着球队的成绩和受欢迎的程度有所增减。



新球场的追加！

相比前部作品，本集又新追加了6个球场，现在球场总数已经达到20个。而且开赛前球员在入场通道的景象也会出现。此外你所使用的球队状态和知名度会影响到场的观众人数，相信这会使临场感大增。

TV 感觉的精彩片段和充满动感的细致部分！

这作游戏中将会增加摄影机的位置，令玩家可以从多个不同角度欣赏到球队的精彩入球及精华片段。当球员射球得分后还会有高清晰度录象回放，玩家可以从任何角度观看精彩瞬间，并且可随意调节播放速度和过程，而所有画面都能保持细致，毫无粗糙之感。在游戏中更添加了球员到场边饮水和休息的情景，但可能只有加时赛才可以看到吧。再有可以体现出画面提升的就是场中球员的动作，例如球员的辫子会随着动作而作出相应的变化。



济科（ZICO PROFIL）

巴西国家队名将之一，有“白贝利”之称。曾带领巴西三次进军世界杯决赛圈。职业生涯后期转战日本J·League，效力于鹿岛鹿角，成为J·League首批外援球员。而当他挂靴退役后却仍然活跃在足球场上。曾担任鹿岛鹿角以及巴西队的技术顾问，去年世界杯后正式出任日本国家队领队职位。

队员球衣选择更为丰富！

玩家们感到非常亲切的球衣选择部分将新增加多款球服，而且选择界面也作了更改，更方便玩家选择。除此以外，队服的短裤和衣服的长短也可以自由选择。

TRAINING MOOE 新模式追加！

在挑战模式的练习中，玩家们可能会因为最后关头的失败而感到遗憾。所以在这次的游戏中新增加入了“PLAYBACK RETRY”的机能，这个机能的作用是可以在失败前倒数几秒中重新开始这场赛事，直到你挑战成功为止，这使挑战模式的自由度大增了。另外，挑战模式还将增加两个新项目，使挑战赛的总数多达八项。两个新项目分别是以一敌四的进攻训练和一个球员和一个门将挑战对手狂攻的防守训练模式，每项都充满了实战感觉。



球员样貌拼图功能！

在游戏的EDIT模式中，有更多的道具可供玩家们自由组合，表现能力更高，使选手的样貌更加逼真。玩家可以选择不同的眼睛、鼻子、嘴等，再作轻微调整后，使球员的真实面貌在游戏中展现出来。



欢迎你进入死亡后的世界进行虚拟体验！！

PS2	厂商：SCEI	发售日：2003年7月31日	售价：6800日元
	类型：ACT	游戏人数：1人	记忆容量：未定
	媒体：DVD-ROM	对应周边：DUAL SHOCK 2	

这部《HUNGRY GHOSTS》是一个以主观视点的3D动作冒险游戏作品，故事的剧情是各位玩家进入这个死亡的世界后努力为了生存而经历各种难关，最后来到“命运之门”前接受审判。而这个审判的标准和结局会根据玩家在游戏途中的选择和表现而决定，不同的表现会带来多种审判结局，最终向你打开的出口中会有什么等待着你呢？而你是否能得到返回真实世界的出口呢？这一切的一切都需要你自己去证实和发掘，在这里先祝你能有好运。





体验虚拟世界的游戏

《HUNGRY GHOSTS》游戏的内容是让玩家模拟体验地狱，游戏的舞台是死亡以后的虚拟世界，这个“死亡世界”是一个没有固定规律及故事的世界，当中发生的事件还有通道及出口的位置都是随机出现的，玩家要根据自己的判断力来行动。而在这个死亡世界中冒险也是很有趣的，包括行走、奔跑、观察、接触、杀敌、破坏、取物、进食、救助等行为组成，不论你想做什么都是很自由的，要靠你自己去将难题逐一解决。但是无论你游戏途中遇到什么样的事情，最终都不会逃过“命运之门”的审判。



追求彻底的体验感觉

为了能让玩家有置身在死后世界的感觉，体验这里恐怖的景象，所以采取了主视点表现方式来进行，感觉就像在真实世界一样，充满了现场感觉。使用R3来控制双手的运动，如拣拾道具、打开房门或者攻击，而且每次行动都会减少一定的体力，所以行动前要好好考虑。

游戏会随着时间而改变

在游戏中，玩家会遇到很多奇异的事物和谜团，而且在游戏中加入了另一种有趣的要素，那就是整个游戏的内容和出口都会随着时间的流逝而改变，当你第一次去某个地点后再一次到访时你会发现这里已经变成另外一个模样，还有当你在一个复杂的迷宫中停留15分钟以上，就会发现这里已经改变。所以这个世界并不是永恒不变的，即使你反复进行这个游戏也不会觉得沉闷，总是有更为奇异的事情向你展开等待你去亲身感受。

出口前最后的审判所告诉你的“事实”

经过重重困难之后，玩家就可以顺利来到游戏的终点“命运之门”前，这道门也是离开死亡世界的出口。把守这道门的就是掌管这个世界的“死神”，他会出来宣告你在这个世界的所有行为，并根据你的行为依赖提示度、获得道具数和杀敌数，判断你是属于一直依赖提示来进行游戏的“依赖欲”，以取得道具为目标的“物质欲”，还有只懂以杀敌为目标的“破坏欲”等，最终是否能顺利逃过审判，就要看大家的了。

新作直击

TALES OF SYMPHONIA

NGC

厂商：NAMCO	发售日：2003年夏	售价：6980日元
类型：SPG	游戏人数：1人	记忆容量：未定
媒体：8厘米DVD-ROM	对应周边：未定	

强力的伙伴与追击神子的人相继登场！

前次已经向各位玩家介绍了这款游戏，由于这款经典游戏受到了众多游戏玩家的注目，所以我们将继续对游戏的新情报进行报道，希望能令所有喜欢这款游戏的玩家对于游戏有一个更深的认识。首款在GC上推出的《TALES》系列的最新作品《TALES OF SYMPHONIA》与前几部作品最明显的区别就是在于它全新的面貌—3D场景画面，再加上藤岛康介先生制作的人物设定，使整部游戏增添诸多姿色。虽然这部游戏的发售日还没有确定，但是所有关于游戏的内容已经逐渐明朗化，很多关于游戏的消息已经在慢慢公布中，本次我们也将对于游戏的最新情报继续进行报道，上次报道已经向大家介绍了游戏中出现的三位主人公，在他们的冒险旅途中还将遇到更多朋友，这次他们就将遇到两名新同伴莉菲露和库拉德斯，除此之外还有阻击神子克雷多的暗杀者希娜。我们现在就对这个游戏进一步了解吧，除了这三个人的来历介绍外，还有游戏的世界观和全新的战斗系统。

STORY

距离现在的4千多年前，勇者米多斯在圣地卡兰将这个历时已久的“古代战争”成功的画上了休止符。就在战争结束之时，勇者与女神制订契约将这场战乱的罪魁祸首“ディザイアン”（邪恶意念）封印，而人民从此也得到了幸福和平的生活。不过随着时间的流逝，人们已经渐渐遗忘了这个被封印的邪恶体，而它为了再次复活重生则静静的吸收着世界生命之源“マナ”。失去生命力的世界陆续出现崩溃的现象，束手无策的人们只好期望女神委任的“再生之神子”出现，来拯救这个世界。最终挽救这个世界的希望降临在信托之村依席利亚的一位少女“克雷特”身上，在青梅竹马的罗依德伴随下，他们一行人便开始了再次封印邪恶意念和令世界再生成为和平世界的旅程。

两位有力的同伴登场

这次介绍的两位新登场人物便是“莉菲露·赛丝”与“库拉德斯·艾悟利奥”。从年龄上来看，他们应该算是克雷特三个人的前辈，当中的莉菲露原来就是这三个伙伴在学校的教师赛尼亚斯的姐姐，而另一个同伴库拉德斯经常保持沉默，但拥有极其锐利的目光。相信他们的加入会使这次的冒险旅程的故事更加严厉。不过有了这两个厉害的伙伴，作为神子的主人公也会相对比较安全些，他们可以说是整个冒险旅团的胜利保障。



莉菲露·赛丝（リフィル·セイジ）
（声优：冬马由美）
年龄：23岁
身高：166cm
体重：49kg
职业：法术师
克雷特三人的教师赛尼亚斯的姐姐，非常熟悉考古学和魔术的事情，由于认为从世界的再生之旅中会得到知识，所以开始与克雷特他们一起旅行。外表非常庄严的她喜欢穿着易于行动的服装，对于男性装束情有独忠，其美貌和易于近人的性格深得村人的喜爱。不过平时安静沉着的她，当看到眼前的遗迹时性格会转变，并且就连说话方式也会改变，是一个难以琢磨的人。

库拉德斯·艾悟利奥（クラトス·アウリオン）
（声优：立木文彦）
年龄：28岁
身高：186cm
体重：78kg
职业：魔法剑士
以佣兵自称的谜之剑士，他的剑技实力无可置疑，邪恶力量在这个世界上苏醒之前，他将在旅途中以保镖的身份与大家一起行动。可能因为长年累月的战斗，使他所散发出来的目光非常锐利严肃。

第六名同伴！？
椎名（しいな）
（声优：冈村明美）
年龄：219岁
身高：164cm
体重：48kg
职业：符术士
这位新角色就是你们这个旅团的第六位同伴。她是一名符术士，所使用的武器就是灵符。在游戏初期她是以刺杀神之子“克雷特”身份出现的，她之所以要刺杀神之子，是坚信她的存在会为世界带来痛苦。但是她并不是那种冷酷的杀手，从外表看显得很善良很可爱。



对于这个游戏我们已经相继报道了多次，但是由于这款游戏非常受到广大游戏玩家喜爱和注目，所以本次我们还将继续向大家介绍游戏中的新公布要素，希望能令大家更深一层了解这个游戏。拥有令人感动的故事和武器与魔法进行攻击的动作 RPG 游戏《新约圣剑传说》又向我们公布了新的游戏系统和登场人物，接下来我就为大家展现这些新要素的内容，并且会随着详细的讲解将您带入圣剑的世界。

GBA			
厂商：SQUARE	发售日：2003 年夏	售价：6980 日元	
类型：A・RPG	游戏人数：1–2 人	记忆方式：未定	
媒体：卡带	对应周边：未定		

新约圣剑传说

最新战斗方式创造出来的圣剑世界！！

圣剑传说的攻击方法看似简单，却可以作出多姿多彩的攻击。除了普通的武器攻击之外，还可以使用强力的连续技对敌人作出强有力的攻击，连续技的特点是破坏力惊人，而付出的代价也不会太大。但唯一的缺点就是在对付大量敌人的时候使用连续技会有被敌人中途打断连续技的危险，所以最好能针对一个敌人使用，这样效果最好。使用必杀技攻击威力上要比连续技更为巨大，但要付出代价，那就是消耗必杀技槽，必杀技槽显示在画面最下方，而发动必杀的方法是先装备上适当的武器，当必杀技槽满的情况下紧按住攻击键，当角色的身体渐渐发出绿色的光芒，此时放开攻击按键就可以使用出强力的必杀技了。

在冒险旅途中除了有各种道具与武器的帮助外，你还会学习到不同的技能。在故事中不同的地方会出现很多帮助你的人物，当中就包括拥有特殊技能的同伴，各种技能不单可以帮助主角节省冒险时间，而且一些特定技能是对于你继续探险未知世界必备的，所以各位一定要多调查主角身边的人物。

连续技　连续攻击（BY 刀剑）

轻松使出华丽的连续技！！！

比普通的攻击威力相对有所提高，连续挥动出两次横斩，最后跳起劈下一个大纵斩给敌人以重创。要注意的就是配合好方向和攻击键与跳跃键的切换，这样才能准确又快速的消灭敌人。

突进刺（BY 刀剑）　必杀技

这个必杀技第一阶段可以将主角周围的敌人消灭，随后向前面的敌人直刺。

回旋杖（BY 手杖）　必杀技

使用手杖时的必杀攻击技，比长剑攻击的范围更为广阔。

当你蓄力完毕发动必杀技后，你手中的木杖便开始以你为中心向周围旋转，可作出多回连续攻击，而且攻击范围大，但是攻击威力没有长剑高。

必杀技　气孔波（BY 拳套）

格斗武器的必杀攻击技，平时带上拳套是普通攻击，而当发动必杀后，就会将身上的全部力量集中在手上，形成一个能量光球向敌人直线射去，缺点就是只能直线攻击，所以一定要对准，但是攻击力大。

文：蔡晨东　编：静寂星海

火星，被抛弃的红色行星。
企业国家引导的星球成为了限定战争的战场，
红色的砂地刻满了血涂的历史，
现在，新的传说诞生了……
MARZ，这些在火星领域战斗的超机动战士，
随着限定战争的愈演愈烈，
他们被赋予战斗的权力，
电脑战机，出击！

超攻略道场　电脑战机 PS2

厂商：SEGA	发售日：2003 年 5 月 29 日　售价：6800 日元	
类型：ACT	游戏人数 1-2 人	记忆容量：99KB
媒体：DVD-ROM	对应周边：无	

按键	ATUO	TYPEA	TYPEB	TWINA	TWINB
方向键	移动	移动	移动	——	左操纵杆
L3	移动	移动	回转	移动	——
R3	回转	回转	回转	——	——
圈键	跳跃	切换目标	加速	回转	右杆向右
叉键	加速	蹲下／防守	蹲下／防守	——	右杆向下
方块键	普通攻击	加速	切换目标	——	右杆向左
三角键	强攻击	跳跃	跳跃	——	右杆向上
L1	切换目标	向左转	——	左加速	左加速
L2	切换目标	左武器	左武器	左武器	左武器
R1	切换目标	向右转	——	右加速	右加速
R2	切换目标	右武器	右武器	右武器	右武器
L1+R1	——	——	——	切换目标	切换目标

特殊说明：

1.切换敌人时一般只用 L1 和 R1，一般敌人只会成对出现，两个以上敌人才会用到 L2 和 R2。

2.圈键要熟练运用，锁定敌人后会自动转向该敌人。

3.只有在左下角有 HP 补充光盘的情况下，select 才能补充 HP。

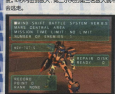
4.为了方便操作，游戏设计了 support control 系统，这种人工智能支援操作系统能帮助玩家在最短的时间内选择最合理的武器和做出合理的回避敌人攻击的动作。当然，如果对自己操作有信心的话，也可以把 ATUO 关掉，因为有些非常帅的高难动作电脑是不会选择的，毕竟安全是第一位的。（有些动作一开始是没有的，详情请看 arts 表）

mission1-1
潜入 火星战线

本大关的目的是对抗 DN 社，救出班达军曹。

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：1机

过关要点：本关是给玩家练手的一关，无难度。10秒内击到敌人，第二小关的第三名敌人就不会逃走。



mission1-2
疾走 主战线

作战目的：敌机全灭 限制时间：225 秒 总敌数：2+1+3 机

过关要点：本关都是10/80adv这样的量产机，威胁不大。并且击倒敌人还会得到补充HP的光盘。如果此关 60 秒内击倒 3 名敌人过关，第三小关共有三机；如果此关 60 秒外击倒 3 名敌人过关，第三小关共有四机；本关 6 名敌人全灭，第三小关共有五机。

mission1-3
死斗 溪谷的陷阱

作战目的：敌全灭＆目标地点到达 限制时间：285 秒 总敌数：5 机

过关要点：敌人出现VOX系机体，特点是远程攻击强，近身战我方优势明显。

新机追加：VOX D-101 "DAN"

mission1-4
强袭 敌据点

作战目的：敌机全灭 限制时间：265 秒 总敌数：6 机

过关要点：DN 社的强袭任务，本关开始有点难度了。敌人知道协同作战，最好不要使新给的机体，它速度慢容易被群殴。



mission1-5
恐怖 处刑战机

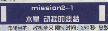
终于看见了班达军曹，可他被绑在行刑架上……救人先！

boss 战：敌重机动要塞



过关要点：boss一开始会发出制导爆雷，属于 down 攻击。目的是击倒我方，一旦被击倒，随之而来的就是一顿激光大餐！不要以为冲进 boss 面前就能逃过一劫，它会用音波攻击将你弹飞，依然是一通激光暴射。最好的方法是顺着爆雷来的方向逆时针冲刺，觉得离开爆雷攻击的区域了马上按跳跃转身，打两三枪就跑，千万不要贪心。一段时间 boss 打不到你它就会使用主炮攻击，还好现在它还不能使炮口调整方向，并且它会迁怒于班达。看见它变为黄色蓄能量状态马上冲过去，这时要不惜代价的猛砍，因为班达只能承受住它的三次私刑。

ps:他的生死直接影响 mission2 的内容。如果救下他的话，他会在 mission2-3 前一直成为 NPC；如果没救下来的话，在 mission2-3 败阵的时候前来助阵。



mission2-1
木星 动摇的恶梦

作战目的：敌机全灭 限制时间：290 秒 总敌数：5 机 友机：班达

过关要点：本关初次出现APHARMD系的机体，



机动性较强，攻击方面能力并不强。

ps:RNA 前哨突破，估计到这就能晋升了。

mission2-2：
前进 我们的修罗之道

作战目的：敌机全灭 限制时间：270 秒 总敌数：6 机 友机：班达



过关要点：本关最后出现的两架 SPECINEFF 系的机体比较难缠，近身战被砍中一镰刀损失是比较大的，还是保持中距离游斗的好，好在他们机动性不是很高。

ps:本关最好留着补充HP的光盘。用于下面的 boss 战。

mission2-3
久违 蔷薇之轮

蔷薇三姐妹华丽登场，其实力不愧于班达称她们为毒蛇三姐妹。

boss 战：蔷薇三姐妹　友机：班达

过关要点：三姐妹的机体都是MYZR系的专用机，由于现在的机体还不足以和她们一较高下，而且班达不但帮不上忙一分钟之内必被干掉，光盘多的话说不定能干掉其中的某一机。如果在班达被干掉前没有解决其中一机的话，就能看到三姐妹华丽的组合攻势了，抵抗是无意义的，放下手柄帮着数连击数吧……

ps:本关并不是不可胜的，如果运气好的话能迅速解决掉大尉机（如果你分得清的话……），两架中尉机你和班达一人对一个的话，也是有胜算的。当然对美女游戏是不会让你斩尽杀绝的，当只剩下最后一机且 HP 不足三分之一时，就会出现情节了。对于侥幸赢了三位美女的你，游戏会进入“死门之后”一关。

mission2-4
发现 腐烂的坑道

作战目的：敌机全灭 限制时间：270 秒 总敌数：5机 友机：班达重伤，由本关改为VOX-SERIES



（随本机）

过关要点：自己也使用VOX系的新机体吧，到现在一直都没机会用呢。

mission2-5
死门之前

作战目的：敌机全灭 & 最终据点到达 限制时间：据点指示时间 总敌数：不明

友机：VOX-SERIES

过关要点：由于敌人是10架RVR-24-C的量产机，近身战的威力还是值得注意的。

好在 "DAN" 的装甲还是可以信赖的。



mission2-6
邂逅 冰火幻象

boss 战：战斗结晶体 友机：VOX-SERIES

过关要点：一开始与冰火幻象分开作战，不久之后它们就会回到中央平台上合体。合体分两种，一种为合成结晶体，趁它激光扫射前攻击它。激光扫射时不要跳，加速闪开就好。另一种合体好像《机战》里的冰龙和炎龙的合体，不妨就叫它"超龙神"好了，它发出的紫色能量球是追踪的（附加机动力下降效果），不过速度很慢，跳进旁边的"战壕"里躲开。



新机追加：MZV-707-S/V

missionM-1
月球 一人

莫名其妙的一关，只有一个很弱的敌侦察机体，但他在击破前提到了 "shadow"

作战目的：敌机全灭 限制时间：100 秒 总敌数：1机

missionM-2
疑念的翳

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：4机

过关要点：VOX系机体和新出现的ANGEL系机体搭配分两组先后出现，都是近身战苦手的机体。但是最好先打VOX系的敌机，不然你打ANGEL时，它的中距离导弹是追踪的很是讨厌。

missionM-3
嘬翳

作战目的：敌机全灭 限制时间：200 秒 总敌数：1机

过关要点：首次和 shadow 的机体的较量，shadow机体的特征是机体颜色为黑色，动作灵活，转身回避动作极快。本关只是用来给玩家练手，体会一下速度加倍的感觉。

missionM-4
单人作战

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：8机

过关要点：现在的 SPECINEFF 系机体和 MZV-707-S/V 近身战的性能相比基本处于绝对的劣势，加上充数的

ANGEL 系机体，近身战完胜！

missionM_5
孤独的翳

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：4机

过关要点：VOX 系和 ANGEL 系机体的 shadow 机组合，尤其是ANGEL系的机体及其灵活，拥有对正面近身攻击能迅速回避到我方机体身后并反击的特殊动作。感觉除了靠补充 HP 硬拼外也没什麽太好的方法。

missionM-6
翿翳

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：2机

过关要点：APHARMDT F机的出现给我方造成了较大的压力，再加上VOX机的辅助攻击，在任何距离都不占上风。好在 HP 损失过半白骑士会出场增援，形势立即逆转，压倒性的反击！

missionM-7
白虹的骑士

boss 战：白骑士

过关要点：应该也是一场有输无赢的战斗，被KO是很正常的事情。喜欢挑战高性能机体的玩家可以试试身手。这时要有RVR-24-C typeA就能以近身战赢他，算了，以后还是战友呢，别伤了和气^^b

missionM-8
翳追

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：1机 友机：白骑士

过关要点：还是 APHARMDT F机，二打一没什麽可说的。

missionM-9
翳见

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：2机 友机：白骑士

过关要点：两部RAIDEN512E1机出现，他们双肩的强力激光炮威力很大，但想被击中也是件难事。

missionM-10
翳讨

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：3机 友机：白骑士

过关要点：VOX2 号机出现，小心它们手腕上的钻头是可以发射的。RAIDEN 系和 VOX 系的机体都是机动性差，但装甲较厚，耐心点发挥近身战的性能优势吧。

missionM-10
翳知

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：4机 友机：白骑士

过关要点：又是 VOX 系和 ANGEL 系机体的组合，快慢互补的样板。ANGEL 系的机体进化为 WM 型，毕竟是支援性的机体，性能变化不明显。

新机追加：APHARMDJ typeA

missionM-11
翳己

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：不明 友机：白骑士

过关要点：敌人同样是APHARMDJ型机，用刚得的APHARMDJ typeA让对方知道量产机和专用机的差距吧。

missionM-12
翳影

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：3机

过关要点：由于雷达被干扰，没有地图显示，不能自动锁定，除近身战武器外其他武器暂时瘫痪。敌人是两架 TEMJIN747 和一个能量球。

missionM-13
影的月

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：5机

过关要点：依然是信号被干扰，敌人是5个能量球，因为是分批出现，所以不会成为众矢之的。

missionM-14 月之地狱

boss战：强袭型浮游要塞

过关要点：boss的攻击方式有点上档次了。大量滚球攻击还是顺着来的方向逆时针闪避。激光排射用微调从缝隙间穿过。近身时boss会挥动长臂旋转攻击，即使我方机体在中心部分也会有攻击判定，建议这时和它硬拚……

新机追加：MZV-747-J





missionE-1 地球 祖国

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：3机

过关要点 APHARMDJ typeA三机同时出现，注意保持距离不要被围欧。

missionE-2 地球 E-2

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：6机

过关要点：MAZR系敌机体出现，它们较擅长的是变形为战斗机的冲刺攻击，这一下出其不意而且威力不小。



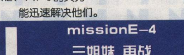
敌SPECINEFF系机体进化为13sin型。

missionE-3 地球 敌意的

作战目的：保护基地 限制时间：150秒 总敌数：不明

过关要点：敌人攻击的机型为APHARMDJ typeA和VOX2号机。它们首要攻击目标还是基地，MZV-747-J的火力

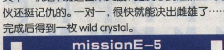
能迅速解决他们。



missionE-4 三姐妹 再战

boss战：蔷薇三姐妹

过关要点：没想到这麼快就能一雪前耻。击倒其中一机后，班达会来支援，更没想到这热血的家伙还挺记仇的。一对一，很快就能决出雌雄了……完成后得到一枚wild crystal。



missionE-5 朋友 同行

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：6机 友机：班达

过关要点：10/80adv根本构不成威胁。

新机追加：MBV-707-J



missionE-6 朋友 迷茫

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：4机 友机：班达

过关要点：敌机类型是VOX1号机和APHARMDJ A

missionE-7 朋友 疑惑

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：不明 友机：班达

过关要点：敌机类型是APHARMDT D和VOX2号机。

missionE-8 朋友 忧郁

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：4机 友机：班达

过关要点 敌机类型是APHARMDT D和RAIDEN系机体。

missionE-9 恐怖 再临

班达说要自己查出事情的真相后就离开了，可能是被处刑战机吓怕了，留下后遗症了^_^

boss战：重机动要塞

过关要点 这次机动要塞的音波攻击变为双轨道立体声了，被弹飞后依然能感受到激光大餐的震撼。制导爆雷会从两个方向夹击了，但是速度还很慢。多了一种导弹攻击？不知有何攻击效果，好像发射后就直接掉到地上了，看着挺吓人的……主炮这次增加了炮口向下的发射角度，被击中后就不要想起来了。180度扫射嘛，躲到身后猛K吧。

missionE-10 孤独 死的陷阱

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：6机

过关要点：敌机类型是APHARMDT F和RAIDEN系机体。

新机追加：HBV-512-E2



misssionE-11 死线 彷徨前进

作战目的：4节军用运输列车的破坏 限制时间：在列车离开战斗区域前 总敌数：不明

过关要点：敌机类型是APHARMDT F和RAIDEN系机体。列车遭到攻击会停滞一会，趁机消灭

其他敌人。由于列车体积较小，有时近身攻击会打不到要注意。

missionE-12 野生 错综

作战目的：敌据点全破坏 限制时间：300秒 总敌数：不明

过关要点：敌人类型是皮糙肉厚的VOX2号机，不要和它们缠斗，尽量把雷达锁定在敌据点上。新机追加：RVR-36-F



missionE-13
死命 魂的碎散

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：4机

过关要点：敌机类型是 APHARMDT F

missionE-14
咆哮 幻兽

boss 战：幻兽战机

过关要点：由于两架boss机都是体形庞大，近身战除了升龙拳（方向后+方块键）基本打不到它们。更可气的是它们几乎占了整个屏幕，我方根本找不到自己在什麼地方。战败三次后，白骑士会来助战。boss在分开时注意躲避他们的撞击就行了，等它们合体时再集中火力反击吧。

missionE-15
遭遇 未知的敌影

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：3机

过关要点：我方机体机能不全，接近战以外武器使用不能。敌机都是擅长远距离作战的 RAIDEN 系机体和能量球。我方近身战强的机体能发挥优势。

missionE-16
突破 挡路的墙

作战目的：敌机全灭 限制时间：无 总敌数：6机

过关要点：我方机体机能不全，接近战以外武器使用不能。敌人会出现大量能量球，不要从它们中间穿过，不然会尝到万箭穿心的滋味。

missionE-17
强行 直奔真实

作战目的：敌基地破坏 限制时间：无 总敌数：10机以上

过关要点：比较难的一关，是以后星际反击战的预演。该关分三个阶段，第一阶段由两架 VOX1 号机把门。突破后来到中部，这里会出现 8 个能量球，它们可以向任何方向攻击，完全没有死角。需要玩家迅速解决 1~2 个，这样就可以躲到掩体后，值得一提的是在掩体后居然能打到掩体旁的敌人，也是利用一下贴图的BUG吧。最难的是中心部分，到这估计至少会有 3 张光盘了。分别干掉两组 TEMJIN-707 和能量球的组合后（一定要在刚进门的地方作战）就可以放心的攻击基地的防御武器了，小躲避它们发射的地雷，轻松解决它们。

新机追加：RVR-24-C 和 VOX 8-24D"Bob1"

missionE-18
噩梦 模糊的

boss 战：攻击型浮游要塞

过关要点：只会挥动长臂转圈的家伙，用最懒的方法近身肉搏就能赢。有补充 HP 的光盘的话，就更是稳操胜券了。

新机追加：MZV-747-HII

mission5-1

作战目的：据点死守 限制时间：360 秒 总敌数：不明过关要点：一开始就用远程攻击最强的 HBV-512-E2 吧，甚至可以站在原地守住 4 个方向的己方据点。一段时间后白骑士会增援来帮你看守据点，放心的去攻击敌人的老巢吧，把"蜂王"干掉就 ok 了。

mission5-2

作战目的：消灭敌据点及到达指定位置 限制时间：600 秒 总敌数：不明

过关要点：由于本关没有地图，要勤于用圈键索敌。跟着雷达指示的方向走就能找到敌人据点。

mission5-3

作战目的：敌防御措施的破坏 限制时间：720 秒 总敌数：不明 友机：和本机相同

过关要点：时间绝对来得及，先收拾杂兵，再步步为营，逐个击破敌防御措施。

一定不要在敌防御措施前和敌兵战斗。

mission5-4

作战目的：敌机全灭 限制时间：600秒 总敌数：不明 友机：和本机相同

过关要点：小心地雷，要跑到面前才会出现。

这就要求不要停一直向前跑。

新机追加：VOX J–500 "Joe" 和 MBV–707–J SF

mission5–5

作战目的：导弹发射器的破坏 限制时间：500秒 总敌数：不明

过关要点：本关没有地图，道路分支较多，很容易迷路。导弹发射器大致在东南方向。

新机追加：YZR–XIII sin



mission5–6

作战目的：敌机全灭＆最终据点到达 限制时间：无 总敌数：不明 友机：和本机相同



boss 战：512(gfk) E1 和 512（gfk）E2

过关要点：本关开始还要同 RAIDEN 系的杂兵战斗，尽量多攒一些光盘吧。打 boos 时别急着冲上去，让友机上去牵制敌人，自己在底下放冷枪。

mission5–7

boss 战：对斑达

过关要点：上关如果积累了不少光盘的话，这关和班达还有一拼。如果没有，还是放弃吧。

mission5–8

boss 战:防御型浮游要塞 x4

过关要点：打 4 个门里的 boss 前要通过激光屏蔽，难度不大。每次打完 1 个 boss 后回到大厅

都能得到 2 张补充 HP 的光盘。这种 boss 已经见过很多遍了，easy!

mission6

过关要点 终于进入了星际反击战！如果说以前的战斗都是战前演练一点也不为过，因为现在才是这个游戏的精髓。敌人 AI 高出了很多，而且很多机型都是进化了的高性能机种。并且打一个任务时不能 retry……

本关要求在事象崩坏率达到 100% 前集齐 7 个集团的势力，这时可以在地球，月球，木星，火星间任意选择攻击的敌对势力。攻击对象包括班达，白骑士，蔷薇三姐妹，少尉和军曹的双子机，还有以前打过的 boss 等等……跟谁有仇就找上门去吧（报私仇的时候到了，刚才谁打我来着，小样儿，你等着）由于随机性很强这里就不做过多的说明了，以免减少玩家的乐趣。集齐强大的后援力量后就可以把一直藏在暗处鬼笑的家伙拽出来痛扁了 ZZZZZzzzzz~~~~~~~



全机体取得条件

TEMJIN 系

707S/V：第一关后取得
747J：第二关后取得
747HII：第三关后取得
747J/V：第二轮过关后取得
747H–II/A：第二轮过关后取得
707J：击破 15 部同系机体
707J–SF：见攻略得处

VOX 系

DAN：击破 10 部同系机体
DAN–SF：在 5–4 后得到，具体不明。
JOE：击破 30 部同系机体
JOE–SF：见攻略得处
JANE：击破 50 部同系机体
BOB1：击破 bob 机体 20 部
BOB2：击破 bob 机体 25 部
LEE：击破 lee/loo 机体 40 部
LOO：击破 loo 机体 40 部

ARPHAMD 系

JC：接近战击破 35 部机体
JC–AC：不明
AC：接近战击破 50 部机体
TF：击破本系机体 25 部
TF–AC：不明
TD：击破本系机体 50 部

RAIDEN 系

512–E2：击破本系机体 8 部
512–E1：击破本系机体 20 部

BAL 系

MEORA：10 场不用射击武器

MAZR 系

DELTA：击破本系机体 6 部

SPECINEDFF 系

SIN：击破机体 200 部

FEI–YEN 系

VH：击破本系机体 12 部

ANGELAN 系

WM：收集 150 张补充 HP 的光碟

最强系

GUARAYAKHA:完成 Hard Mode

超强系：

APHARMD – THE HATTER：完成 very hard 模式

以下机体取得方法不确定，仅供读者参考：

蔷薇三姐妹：

MYZR △ I CL: mission6多次和三姐妹交战并击倒她

MYZR △ I EV: mission6多次和三姐妹交战并击倒她

MYZR △ I FB: mission6多次和三姐妹交战并击倒她

SHBVD：

少尉机: mission6多次和二人组合交战并击倒他

军曹机: mission6多次和二人组合交战并击倒她

TEMJIN typea8：

白骑士：完成 ULTIMATE 模式



最好熟悉了AUTO模式再使用其它的操作，毕竟不是每个人都是NEWTYPE，详情请看最后的“击坠王指南”。

初级指南：

1在AUTO模式下受到近身攻击时最好不要慌乱的跳跃或作无目的的冲刺，试试松开所有键让机体自动防御，然后在第一时间进行反击。

2冲刺时要进行折线冲刺，中距离时前冲要配合侧移射击。近距离突击拨动摇杆不断变向，松开摇杆默认为直线前冲。

3AUTO模式下近身战面对敌人时快速按两下跳跃键小跳再配合不同的方向键会出现在敌人周围的不同位置。

中级指南：

近身战机体一般默认为三连击，在攻击时再按攻击键可以取消此次动做。

1近身突击：地面前冲时摇杆拉下＋攻击键

2升龙攻击：近身攻击时摇杆拉下＋攻击键

3空中攻击：近身攻击时小跳在最高点停滞瞬间按攻击键

4回避攻击：在敌人近身击中的瞬间按左右键＋攻击键能迅速转到敌人身后进行反击。

高级指南：

非AUTO模式下，各系常用机体的必杀技。（不同机体有专用机特有必杀）

TEMJIN系：

BLUE SIDER ver.707m：空中DASH+两武器同时按

VOX系：

MIROFU GUN SYSTEM：蹲下同时+TURBO+右武器

ARHARMD系：

KICK THE DYNAMIC：空中DASH+两武器

RAIDEN系：

大型LASER：不动状态下＋两武器

MYZR系：

SLG DIVE phase E：空中DASH+两武器

SLG DIVE phase G：蹲下同时＋两TURBO+两武器

SLG DIVE phase V：跳跃在最高点停滞瞬间＋两武器

以下为电脑战机的精美手办供大家欣赏：

文：王华崇 / 编：静寂星海



创造球会3

超攻略道场

PS2	厂商：SEGA	发售日：2003年6月5日	售价：6800日元
	类型：SLG	游戏人数 1人	记忆容量：788KB
	媒体：CD-ROM	对应周边：无	

大坂新人队的崛起



塞丝手记：本月5日，创造球会3发卖，虽然是SEGA的经典名作，但小编们已被繁重的工作压得透不过气所以都还没有时间理会，惟独编辑部中精神力与他人有异的……

石田：“别说废话了，快来给我讲解这些乱七八糟的日文指令！”

塞丝：“我……我的日文只有三条腿……”

石田：“是吗？这样的话可要重新评价你的工作能力和工资了……”

塞丝：“`$&%$%^&%……游戏的一开始首先要编辑自己的俱乐部，然后是选择教练及队员，一切都搞定之后才可以开始俱乐部的运营，初期的流程你可以参照下面这个来：

俱乐部编辑→初期人事→赞助商签约→选手增强→年初剧情（决定年间运营计划，队长，及队员背号）→开始俱乐部运营

石田：“太笼统了吧？能不能具体讲解一下？”

塞丝：“……首先要作的事情是为你的俱乐部选择根据地……汗……我是说俱乐部所在地……一般来讲选择繁荣富足的城市会比较有利于俱乐部将来的发展。但其实影响也不是很大，完全可以根据个人的喜好来，单位最小可以到‘区’尽量别跟其他球队重复为好。”

石田：“我要选在大坂！”

塞丝：“主场地选择好了之后就要为俱乐部起名了，配合所选地域的名称再在已提供的各类词语中选择自己喜好的名称就OK了～

石田：“就叫大坂新人队好了！”

塞丝：“什么破名字啊？你有点文化行不？”

石田：“那叫大坂机器猫队怎样？”

塞丝：“……还是大坂新人吧……”

球衣设定

塞丝：“接下来再为你的球队设计球衣，可供调整的项目有领子4种，上衣24种，短裤20种，袜子7种。

塞丝：“最后便是队旗的制作，这个没什么可说的，稍微注意一下与队服的颜色搭配就可以了。”

初期人事

塞丝：“球队编辑完成之后就该处理球队的人事了，在这里首先要

设置	选手名	登录位置	判断力	传球	突破	控球	技术	任意球	头球	冲撞	防传球	接球（GK）	高传	出击	腕力	足力	速度	爆发力	耐力
设置1	中之岛隆行	GK	D	D	D	D	D	D	D	D	D	B	B	B	B	B	D	C	C
	日野佳人	GK	D	D	D	D	D	C	D	D	D	D	C	C	C	C	D	C	C
	小岛高值	CDF	D	C	D	C	D	D	B	B	B	D	D	D	B	C	C	C	C
	丹野龙人	CDF	D	C	D	D	C	D	C	C	C	D	D	D	C	C	C	C	C
	伊东尚志	CDF	D	D	D	D	D	D	C	C	C	D	D	D	C	D	D	D	D
	小池中吉	SDF	C	C	C	B	C	B	D	C	C	D	D	D	C	B	B	B	B
	本春敏	SDF	D	D	D	D	D	D	D	D	C	D	D	D	D	C	D	D	D
	诛冈大辅	DMF	D	C	C	D	C	D	C	B	C	D	D	D	C	C	C	C	A
	佐野和之	DMF	C	C	D	D	C	C	C	C	C	D	D	D	C	C	D	D	C
	跻野胜	SMF	C	C	D	C	C	C	C	C	D	D	D	D	C	D	D	C	C
	白川典男	SMF	D	C	C	C	D	C	D	D	D	D	D	D	D	C	C	C	C
	小鸠英男	OMF	B	B	C	B	B	C	C	D	D	D	D	D	B	B	B	B	B
	条原市郎	OMF	D	C	D	D	C	C	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	C
	石踊良雄	FW	B	D	D	C	B	D	C	D	D	D	D	D	C	C	C	C	C
	福山秀人	FW	C	D	D	C	D	D	C	D	D	D	D	D	C	C	D	C	C
	上山彰	FW	C	C	D	C	C	C	C	D	D	D	D	D	C	C	C	C	C
设置2	上西雅弘	GK	D	D	D	D	D	D	D	D	D	B	B	C	B	C	B	C	B
	中川玄太	GK	D	C	D	D	D	D	D	D	D	C	C	C	C	C	D	B	C
	宇田川司	CDF	C	C	C	D	C	D	B	B	B	D	D	D	B	C	B	B	B
	泷泽伟一郎	CDF	D	D	D	D	D	D	C	C	C	D	D	D	C	D	D	D	D
	迁本伟行	CDF	D	D	D	D	D	D	C	C	C	D	D	D	C	B	C	C	C
	富泽征志	SDF	D	D	D	D	C	D	D	C	D	D	D	D	C	D	D	D	C
	斋藤信正	SDF	D	D	D	D	D	D	D	C	C	D	D	D	C	D	D	D	C
	二木弹	DMF	D	C	D	D	D	C	C	C	C	D	D	D	C	D	C	C	C
	高山秀信	DMF	D	D	D	C	D	D	C	C	D	D	D	D	D	C	D	D	C
	内部真滑	SMF	D	D	C	C	C	D	D	D	C	D	D	D	D	C	D	D	C
	佃中清一郎	OMF	C	B	B	C	B	B	D	D	D	D	D	D	D	D	C	C	C
	奥田允	OMF	C	C	C	D	C	C	D	D	D	D	D	D	D	C	C	C	C
	泉光伸	WG	C	C	D	C	C	C	C	D	D	D	D	D	C	C	C	C	C
	藤川容介	WG	C	D	D	C	C	D	D	D	D	D	D	D	C	D	C	C	C
	西森干夫	FW	B	C	D	B	B	D	C	D	D	D	D	D	C	C	B	B	B
	吉井武久	FW	C	D	D	C	C	D	D	D	D	D	D	D	D	C	C	C	C
设置3	今川高广	GK	D	D	D	D	D	D	D	D	D	C	C	C	C	B	D	C	B
	下田尚武	GK	D	D	D	D	D	D	D	D	D	C	C	D	C	C	D	C	C
	小关勘介	CDF	D	D	D	D	D	D	C	C	C	D	D	D	C	D	D	D	C
	松谷启一	CDF	D	D	D	D	D	D	C	C	C	D	D	D	C	D	D	D	C
	米田明春	CDF	D	D	D	D	D	D	C	C	C	D	D	D	D	C	C	C	C
	富山达次	SDF	D	C	C	C	C	D	D	B	B	D	D	D	D	C	B	C	B
	矶部有三	SDF	D	D	D	D	C	D	D	C	D	D	D	D	C	D	D	D	C
	中山太树	DMF	D	B	B	C	B	B	C	C	C	D	D	D	C	C	C	C	C
	岸修造	DMF	D	C	D	D	C	D	D	D	C	D	D	D	C	C	C	D	C
	前田安和	DMF	D	C	D	D	C	D	C	C	D	D	D	D	C	D	C	D	C
	高岛悟	SMF	C	B	B	C	C	B	D	C	C	D	D	D	C	B	C	C	C
	中岛辰人	SMF	D	D	D	C	C	D	D	D	C	D	D	D	D	C	C	C	D
	浅野俊久	OMF	B	B	C	B	B	C	D	D	D	D	D	D	D	C	B	C	D
	户　要	OMF	C	C	D	C	C	D	D	D	D	D	D	D	C	C	C	C	C
	福士哲司	FW	C	D	D	C	C	C	A	D	D	D	D	D	A	B	C	C	C
	难破睦夫	FW	C	C	D	C	C	C	C	D	D	D	D	D	C	C	C	C	D

表1

作的是从四位美女秘书中选择一位来作你的助手。”

石田：“都这么漂亮，我选哪个好啊？”

塞丝：“再下来就该作些比较有实际意义的工作了。游戏一开始给你配备的选手都不是很强，所以如何能让这些人更有效的发挥实力就在于你的调配了。作为一名成功的球队总指挥，一定要对旗下每名球员的能力作到心中有数。下面这个初期球员能力表，下去背上100遍（坏笑中……）。”

石田：“九十九遍行不行？”

九十九：“谁叫我？”

(表格1)

推荐重点培养选手

设置1：小鸠英男，中之岛隆行

设置2：宇田川司，佃中伸一郎

设置3：中山太树，福士哲司

塞丝：“选手了解了之后，还要对监督和球探的能力有所了解，前者的作用是对个别球员和球队整体的训练，而后者的价值就是为你探索新人和挖其他队伍的墙角。”

石田：“挖墙角我喜欢！”

（表格2，表格3）

石田：“我手上的球员能力和人数都不太让人满意，这该怎么办啊？”

塞丝：“别着急，这里还有补充球员的机会，补

初期监督能力一览

设置	姓名	初期年俸	战术指导	进攻指导	防守指导	KEEP 指导	体能指导	健康指导	体能强化指导	连携指导	GK 指导	DF 指导	MF 指导	FW 指导
1	安西范夫	1800	C	B	D	D	C	C	D	C	D	D	C	B
	粟野帮夫	2100	C	D	B	D	D	C	C	C	D	B	D	C
	小高秀道	2300	C	C	C	D	B	C	B	B	C	D	C	C
	パルミデス	2700	B	B	D	D	B	C	C	C	D	C	D	A
	ルダー	4200	D	C	B	D	C	C	D	B	D	B	B	C
2	多贺修三	2000	C	C	C	D	D	B	D	D	D	C	B	C
	小松田彰	2500	D	B	C	D	B	C	C	B	D	D	C	B
	日苍瀓人	2500	D	C	B	D	B	B	C	D	D	B	C	D
	ベリーニ	3500	D	C	B	D	C	D	B	B	D	B	B	D
	ブルゼッジ	4000	B	B	D	C	C	B	D	D	D	D	C	B
3	天田宣之	2300	B	B	D	D	D	C	D	C	D	D	C	B
	三井范生	2300	C	B	D	D	D	B	C	B	D	D	D	A
	泽博俊	2800	D	B	C	D	D	B	C	C	D	C	B	D
	フレオ	3400	B	C	B	D	D	B	C	B	D	C	B	C
	ヴェスホル	4500	D	B	B	C	C	B	D	C	D	C	B	C

表2

初期球探能力一览表

设置	姓名	国籍	初期年俸	现役选手探索	新人探索	现役交涉	新人交涉	所属俱乐部交涉	GK 探索能力	DF 探索能力	MF 探索能力	FW 探索能力
1	今关博文	日本	1200	D	B	D	C	C	B	D	D	D
	浮田良文	日本	1700	D	B	B	D	C	C	D	B	D
	川田清二	日本	1600	B	D	B	D	B	C	C	C	C
	冈山文朗	日本	1800	D	C	B	D	B	C	B	D	C
	黑田勤	日本	2500	A	D	B	C	C	D	C	C	B
	古山茂	日本	2200	D	C	D	C	D	D	B	B	D
	アルファン	西班牙	2700	C	C	B	D	B	B	C	C	D
	スー・ドンユー	韩国	2900	B	C	B	C	B	D	D	A	B
	ティルゼロ	巴西	2500	D	D	B	C	B	D	D	C	B
	ファハブ	沙特阿拉伯	3600	C	C	B	D	B	D	B	B	C
2	加官优	日本	2700	C	B	D	B	D	D	B	C	C
	木之下兼一	日本	1500	D	D	B	D	B	C	D	B	C
	田中知树	日本	2500	D	C	B	B	D	C	C	C	C
	石崎良三	日本	1900	B	D	C	C	C	C	D	D	B
	箕部省三	日本	1300	D	C	C	C	C	D	C	B	C
	卷藤慎二	日本	1800	B	D	C	B	D	C	B	D	C
	カズン	英格兰	2800	C	C	C	C	B	C	D	C	A
	ディーラ	尼日利亚	3100	C	C	C	C	B	C	B	D	D
	ガブラヴド	阿根廷	2600	B	C	D	D	B	D	C	B	C
	アン・スンイン	韩国	3400	C	A	D	D	B	B	B	D	D
3	安齐藤二	日本	1500	D	C	C	C	C	C	D	C	C
	米泽吾郎	日本	1800	C	B	D	B	C	D	C	D	B
	熊仓人吉	日本	2400	D	C	D	A	B	D	C	A	B
	德山敬二	日本	2600	C	D	D	B	B	D	C	C	C
	星野阳平	日本	1700	C	D	D	C	B	D	B	D	C
	香山孝明	日本	1300	C	C	C	C	D	B	D	D	C
	ソーマズ	美国	3500	D	C	D	D	C	D	D	C	A
	グローム	法国	2600	C	D	D	B	D	D	D	C	B
	ベリグルス	巴拉圭	2000	C	D	D	D	B	D	B	D	B
	ワン・メイフア	中国	3000	D	A	C	C	B	C	D	B	B

表3

充球员的资料参见下表。”

（表格4）

推荐选手

设置1：秋田逸郎，バギレル，小久保真吾

设置2：平　　孝司，モルドグ，雨宫未男

设置3：越壮太，江口大纪，ラコブチェフ

年间剧情

石田：“好了，好了，都搞定了！可以开始比赛了吧？”

塞丝：“你急个什么劲啊？离开始比赛还早着咧。人事完结之后还要确认一下年间的注意事项。年初的时候首先要作的是与赞助商和电视台签约。只有选择了合适的赞助商和电视台才能更好的完成俱乐部的运营。之后决定年间的运营计划，主要是决定广告费，单票价和年套票，注意根据秘书的分

增加选手能力一览

设置	选手名	登录位置	判断力	传球	突破	控球	技术	任意球	头球	冲撞	防传球	接球	高传	出击	腕力	足力	速度	爆发力	耐力
1	柴田实	GK	D	D	D	D	D	C	D	D	D	C	B	C	B	C	D	C	C
	秋田逸郎	CDF	D	C	D	D	C	D	C	B	C	D	D	D	B	C	C	C	C
	真田哲太	CDF	D	C	D	D	C	D	B	C	C	D	D	D	B	C	C	C	C
	松元浩一郎	CDF	C	C	C	B	C	C	C	C	C	D	D	D	C	C	C	C	C
	原阳介	DMF	C	C	D	D	C	C	C	C	C	D	D	D	C	C	C	C	B
	兼元聪	SMF	C	C	B	B	C	C	C	C	C	D	D	D	C	C	C	C	B
	バギレル	SMF	B	B	A	B	B	B	D	C	C	D	D	D	B	B	C	B	B
	冈岛实	OMF	C	C	C	B	C	C	C	D	D	D	D	D	C	C	C	C	B
	鲛岛海	OMF	C	C	C	B	C	C	D	D	D	D	D	D	C	C	C	C	B
	小久保真吾	FW	B	B	C	C	B	C	B	D	D	D	D	D	B	B	B	B	B
	丸田章雄	FW	B	C	D	C	C	D	C	D	D	D	D	D	C	C	B	C	C
2	新田光政	GK	D	D	D	D	D	C	D	D	D	B	C	C	C	B	D	B	C
	平　　孝司	CDF	C	C	C	C	C	C	B	B	B	D	D	D	B	C	B	B	B
	出口健介	CDF	C	C	C	D	C	C	B	C	C	D	D	D	C	C	C	C	C
	玉屋正	SDF	C	C	C	C	C	C	C	B	C	D	D	D	C	B	C	C	B
	モルドグ	DMF	B	A	C	B	B	B	B	B	C	D	D	D	A	C	B	B	B
	大仓豪	SMF	C	C	B	C	C	C	C	C	C	D	D	D	C	B	C	C	B
	石丸岚	SMF	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D	D	C	C	C	C	B
	雨宫未男	OMF	C	B	B	C	C	B	C	D	D	D	D	D	C	C	C	C	B
	村木正明	OMF	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D	D	C	C	C	C	C
	根岸荣吉	FW	B	C	C	C	C	C	B	D	D	D	D	D	C	B	C	C	B
	田崎真之介	FW	B	C	C	C	C	C	B	D	D	D	D	D	C	C	C	B	C
3	越壮太	GK	D	C	D	D	D	C	D	D	D	B	C	B	B	C	D	B	C
	牧野正二	CDF	D	C	D	D	D	D	B	B	C	D	D	D	C	C	C	C	C
	川谷公雄	SDF	C	C	B	C	C	C	C	C	C	D	D	D	C	C	B	C	C
	太和信一	SDF	D	C	C	C	C	C	D	C	C	D	D	D	C	C	C	C	C
	海野壮太	DMF	C	C	C	C	C	C	C	C	B	D	D	D	C	C	C	C	B
	中泽胜次	DMF	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D	D	C	C	C	C	C
	武井学	SMF	C	C	C	C	C	C	D	C	C	D	D	D	C	C	C	C	C
	江口大纪	OMF	C	B	C	C	B	C	C	C	C	D	D	D	C	B	C	C	B
	今泉富士夫	OMF	C	B	C	C	C	C	C	D	D	D	D	D	C	C	C	C	C
	ラコブチェフ	FW	B	B	B	B	B	B	B	D	C	D	D	D	B	B	B	B	B
	三浦口孝司	FW	C	C	D	C	C	D	C	D	D	D	D	D	C	C	C	C	C

表4

赞助商一览

	赞助商名	契约金	契约期间	条件	特典
冠名企业	ケミカルウォッシュ	2亿7100万	2年	年间平均视听率10%以上	—
	サニーバーガー	1亿7500万	1年	—	场地改筑费半减
	パネゼの[ぱつぐん]	1亿1400万	1年	—	场地改筑费半减
	苍天印刷	1亿3600万	1年	—	—
	ライツエント	1亿5600万	1年	主场年间胜率50%以上	—
	心力作业服	8000万	4年	每年选手获得（除新人）	—
	ナルイソダストリー	3800万	1年	—	—
	ごんろ冷冻	3900万	3年	—	—
	フィデース药品	5000万	1年	—	—
	升华化成	4400万	1年	—	—
	xx旅行	9400万	3年	每年外国选手获得（除新人）	—
	okガス	7500万	1年	—	—
	山吹重工	4100万	1年	—	—
	xxベーカリー	3000万	3年	—	—
	xx住宅	6800万	3年	—	—
	ホリゾソ运输	5900万	1年	—	—
	田岛研究所	7500万	1年	—	—
	クラカシ	5600万	1年	—	—
	xx书店	3200万	3年	—	—
	たいら运动器具	4600万	3年	—	—
	ブリッサツステム	4500万	1年	—	设施改建费半减
	ソァエゴバス	4800万	1年	—	—
	大黑船泊	1亿1600万	1年	—	—
	福荣制糖	4200万	1年	—	—
	梅宫ライティソグ	4500万	1年	—	球场照明设改建费半减
	xx兴产	5600万	4年	—	游泳池改建费半减
	ホテル ツソパティコ	1亿1600万	1年	每年外国级选手获得（出新人）	观光设施改建费半减
	xx教习所	4500万	4年	—	—

表5



析来，尽量作到座无虚席。"

（石田在一旁猛按手柄上键）

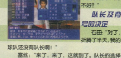
塞丝："你把标价定那么高怎么可能卖的出去？！……赞助商资料及签约条件见上表。"

（表格5）

塞丝："再然后，就是最后的人事调整了，先看看自己的队伍还在哪些方面存在不足，针对这些不足再雇佣新的球探和球员。拉拢球员的时候也可以派秘书去交涉，不过注意，只有三次机会，三次都不成功的话就没办法了。另外还可以让球探去探索新人，发现有潜力的新人一定不要放过。"

例如下图这个家伙：

石田："不够帅，不要。"



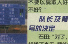
塞丝："……不要以貌取人好不好？"

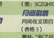
队长及背号的决定

石田："对了，折腾了半天，我的球队还没有队长啊！"

塞丝："来了，来了，这就到了。队长的选择最好配合监督的提议再参考队员的能力来，能力不高的队长相信不会让人满意的吧？队长选择之后就是球员号码的分配，号码从0到99全按你的喜好来。"

九十九："没事别老打扰我工作行不行？"





塞丝（擦汗……）："到这里大家一定都有看得些累了，我也累了……不过俱乐部的运营才刚刚开始，望大家再接再厉，为了自己的梦之队再加把劲！"

石田："谁说的？我可没累……"

塞丝："你……史泰隆都没你专业……"

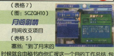
月初剧情

塞丝："最为关键的步骤到了！那便是设定球队月内的活动。活动分为国内集训，国外集训，海外远征，及友谊赛。远征和集训都需要10天的时间，而友谊赛则只能在星期三和星期日进行。

集训会根据你在比赛之前制定的侧重点及选地点的不同，提升相应的能力，如果资金和时间充裕的话不妨多多选择此项。具体情况见下表

（表格7）

（图：SCZQH10）



月间剧情

月间收支项目

（表格5）

塞丝："到了月末的时候就会由秘书向你汇报这一个月的工作总结，包括收支状况及球队的成绩等等，另外与你签约的电视台还会根据俱乐部月间的表现，邀请当月表现上佳的球员到电视台作节目。通过让你的球员上电视可以提高他们的人气从而为你球队的比赛招揽更多的观众。？？石田你干吗去？"

石田："不是要上电视吗？我去换件衣服。"

年间剧情

塞丝："到了年末的时候就会对球队这一年间的收入和成绩等作一个整体的总结。同时也可以在此时查看一下世界各地一些球员奖项的评选（例如最优秀选手等），多多关注你想要获得的选手吧～年末的事件最后还有一个就是球员和监督的隐退剧情，球员的年龄最大是40岁，而监督是65岁。过了这个年龄的球员和监督就会自动隐退。"

石田："你怎么不早说？我刚刚买了一个39岁的球员！"

球探指示及选手的获得

塞丝："这只能说明你没好好听，你要获取球员的时候一定要多多的利用球探。球探的指令分为调查依赖，一览作成，新人探索三种。第一个是直接去拉拢其他队伍中的球员，第二个是根

据你的指定目标为你作成适合条件球员的一览表，第三个则是为你探索新人球员。

球探的情报如下

石田：“马上让我的球探去把范尼买来……”

塞丝：“那怎么可能？！获得选手是要满足一定条件的，首先最基本的就是要满足对方提出的年薪和签约年数的问题，除此之外还有其他诸多条件要考虑在内，而且就算如此你的俱乐部人气不够的话对方也会拒绝与你交涉。因此我个人建议最好还是去挖掘和训练新人，培养属于自己球队的明星。”

新人的培养

塞丝：“培养新人最简单的方法便是从你的少年队(ユース)入手。少年队的指令分为トップ升格，监督交代，练习设定，师匠设定及チーム诊断五种。トップ升格就是让现在少年队的选手升入俱乐部成为一队球员；监督交代是给少年队更换教练；练习设定自然就是设定球员的侧重的发展方向；师匠设定这个比较有用，就是从你的一队中30岁以上的人指定一人作少年队中一人的老师，此项设定会大幅度的影响少年球员的能力；最后的チーム诊断则是向你展示少年队的训练目的。

石田：“可是这些孩子中没有令我满意的啊。能不能自己作一个？”

塞丝：“算你问着了，这次的创造球会3特别增加了制作创造球员的设定，到了每年的11月，就可以制作一名原创角色。制作的步骤分为4步即——1，基本数据作成。就是角色名，长相，身高体重等等；2，适性判断，通过回答问题来决定球员的性格和发展方向，要注意时间也会对能力产生影响；3，特别训练，给作成的角色安排一周的训练，再进一步强化其能力；4编辑终了，都设定完成之后作成选手的最终能力就会展现在你面前，此时按下L1键可以查

全体練習 / メニュー	統率力	判断力	読み	メンタリティ	視野の広さ	攻撃意識	守備意識	決定力	パス	クロス	ドリブル	テクニック	FK技術	ヘディング	タックル	パスカット	セービング	ハイクロス	飛び出し
	メンタル							スキル											
戦術 / 中央突破		A																	
戦術 / サイド攻撃		B																	
戦術 / カウンター		A			A														
戦術 / セットプレイ / FKキッカー：ロング		B	B										S						
戦術 / セットプレイ / FKキッカー：ショート		B	B										S						
戦術 / セットプレイ / コーナーキッカー：左		B	B										S						
戦術 / セットプレイ / コーナーキッカー：右		B	B										S						
戦術 / セットプレイ / GK		B	B														B	B	
戦術 / セットプレイ / その他選手		A	B											C					
戦術 / プレッシング		A					C												
戦術 / ラインコントロール	B	A	C																
システム / 3-4-3 1V																			
システム / 3-4-3 DV																			
システム / 3-5-2 1V																			
システム / 3-5-2 DV																			
システム / 3-5-2 TV																			
システム / 3-6-1 DV																			
システム / 3-6-1 TV																			
システム / 4-3-3 1V																			
システム / 4-3-3 DV																			
システム / 4-4-2 1V																			
システム / 4-4-2 DV																			
システム / 4-5-1 1V																			
システム / 4-5-1 DV																			
システム / 4-5-1 TV																			
システム / 5-3-2 1V																			
システム / 5-3-2 DV																			
システム / 5-4-1 1V																			
システム / 5-4-1 DV																			
フィジカル / 総合強化				B															
フィジカル / スピード				C															
フィジカル / パワー				C															
フィジカル / スタミナ				S															
個人能力強化 / GK			B														S	S	S
個人能力強化 / CDF								C	C	C	C	C		B	S	S			
個人能力強化 / SDF								C	C	B	C	C		C	S	S			
個人能力強化 / DMF								C	B	C	B	C		C	S	A			
個人能力強化 / SMF								C	B	S	B	C		C	B	B			
個人能力強化 / OMF								C	S	B	B	A		C	C	C			
個人能力強化 / FW								S	C	C	B	B		A	C	C			
個人能力強化 / WNG								S	C	A	A	C		C	C	C			
ミニゲーム / 攻撃力強化 / GK		D	D	C	C	C			D						E	E	D	D	D
ミニゲーム / 攻撃力強化 / CDF		D	D	C	C	C		D	D	D	D	D		D	E	E			
ミニゲーム / 攻撃力強化 / SDF		D	D	C	C	C		D	D	D	D	D		D	E	E			
ミニゲーム / 攻撃力強化 / DMF		D	D	C	C	C		D	D	D	D	D		D	E	E			
ミニゲーム / 攻撃力強化 / SMF		D	D	C	C	C		D	D	D	D	D		D	E	E			
ミニゲーム / 攻撃力強化 / OMF		D	D	C	C	C		D	D	D	D	D		D	E	E			
ミニゲーム / 攻撃力強化 / FW		D	D	C	C	C		D	D	D	D	D		D	E	E			
ミニゲーム / 攻撃力強化 / WNG		D	D	C	C	C		D	D	D	D	D		D	E	E			
ミニゲーム / 守備力強化 / GK		C	C	D	D		C								D		D	D	D
ミニゲーム / 守備力強化 / CDF		C	C	D	D		C	E	E	E	E	E		D	D	D			
ミニゲーム / 守備力強化 / SDF		C	C	D	D		C	E	E	E	E	E		D	D	D			
ミニゲーム / 守備力強化 / DMF		C	C	D	D		C	E	E	E	E	E		D	D	D			
ミニゲーム / 守備力強化 / SMF		C	C	D	D		C	E	E	E	E	E		D	D	D			
ミニゲーム / 守備力強化 / OMF		C	C	D	D		C	E	E	E	E	E		D	D	D			
ミニゲーム / 守備力強化 / FW		C	C	D	D		C	E	E	E	E	E		D	D	D			
ミニゲーム / 守備力強化 / WNG		C	C	D	D		C	E	E	E	E	E		D	D	D			
ミニゲーム / 連携強化 / GK		D	C		C	D	D		C						C		C	C	C
ミニゲーム / 連携強化 / CDF		D	C		C	D	D		B	E	E	C		E	D	C			
ミニゲーム / 連携強化 / SDF		D	C		C	D	D		B	E	E	C		E	D	C			
ミニゲーム / 連携強化 / DMF		D	C		C	D	D		B	E	E	C		E	D	C			
ミニゲーム / 連携強化 / SMF		D	C		C	D	D		B	E	E	C		E	D	C			
ミニゲーム / 連携強化 / OMF		D	C		C	D	D	D	B	E	E	C		E		C			
ミニゲーム / 連携強化 / FW		D	C		C	D	D	D	B	E	E	C		E		C			
ミニゲーム / 連携強化 / WNG		D	C		C	D	D	D	B	E	E	C		E		C			
フリーゲーム（全ポジション）	試合での成長量の5分の1																		

全体練習 / メニュー	筋力	キック力	走力	瞬発力	スタミナ	中央適正	左サイド適正	右サイド適正	GK	CDF	SDF	DMF	SMF	OMF	FW	WING	中央突破	サイド攻撃	カウンター	プレッシング	オフサイド
	フィジカル					ポジショニング											戦術				
戦術 / 中央突破						A											S				
戦術 / サイド攻撃							B	B										S			
戦術 / カウンター																			S		
戦術 / セットプレイ / FKキッカー：ロング		S																			
戦術 / セットプレイ / FKキッカー：ショート		S																			
戦術 / セットプレイ / コーナーキッカー：左		S																			
戦術 / セットプレイ / コーナーキッカー：右		S																			
戦術 / セットプレイ / GK				B					B												
戦術 / セットプレイ / その他選手	S																				
戦術 / プレッシング					B															S	
戦術 / ラインコントロール																					S
システム / 3-4-3 1V					C																
システム / 3-4-3 DV					C																
システム / 3-5-2 1V					C																
システム / 3-5-2 DV					C																
システム / 3-5-2 TV					C																
システム / 3-6-1 DV					C																
システム / 3-6-1 TV					C																
システム / 4-3-3 1V					C																
システム / 4-3-3 DV					C																
システム / 4-4-2 1V					C																
システム / 4-4-2 DV					C																
システム / 4-5-1 1V					C																
システム / 4-5-1 DV					C																
システム / 4-5-1 TV					C																
システム / 5-3-2 1V					C																
システム / 5-3-2 DV					C																
システム / 5-4-1 1V					C																
システム / 5-4-1 DV					C																
フィジカル / 総合強化	B	B	B	B	B																
フィジカル / スピード	C	C	S	S	C																
フィジカル / パワー	S	S	C	C	C																
フィジカル / スタミナ	C	C	C	C	S																
個人能力強化 / GK				C																	
個人能力強化 / CDF																					
個人能力強化 / SDF																					
個人能力強化 / DMF																					
個人能力強化 / SMF																					
個人能力強化 / OMF																					
個人能力強化 / FW																					
個人能力強化 / WNG																					
ミニゲーム / 攻撃力強化 / GK	E	D	D	D	E				C					D	E	E					D
ミニゲーム / 攻撃力強化 / CDF	E	D	D	D	E					C	D	E	E								D
ミニゲーム / 攻撃力強化 / SDF	E	D	D	D	E						C	D	E	E							D
ミニゲーム / 攻撃力強化 / DMF	E	D	D	D	E							C	D	E	E						D
ミニゲーム / 攻撃力強化 / SMF	E	D	D	D	E								C	D	E	E					D
ミニゲーム / 攻撃力強化 / OMF	E	D	D	D	E								D	C	E	E					D
ミニゲーム / 攻撃力強化 / FW	E	D	D	D	E									E	C	D					D
ミニゲーム / 攻撃力強化 / WNG	E	D	D	D	E									E	D	C					D
ミニゲーム / 守備力強化 / GK	D	E	E	E	D				C	D	E	E								C	C
ミニゲーム / 守備力強化 / CDF	D	E	E	E	D					C	D	E	E							C	C
ミニゲーム / 守備力強化 / SDF	D	E	E	E	D					D	C	E	E							C	C
ミニゲーム / 守備力強化 / DMF	D	E	E	E	D					E	D	C	E							C	C
ミニゲーム / 守備力強化 / SMF	D	E	E	E	D					E	E	D	C							C	C
ミニゲーム / 守備力強化 / OMF	D	E	E	E	D						E	E	D	C						C	C
ミニゲーム / 守備力強化 / FW	D	E	E	E	D						E	E	D			C				C	C
ミニゲーム / 守備力強化 / WNG	D	E	E	E	D						E	E	D		C					C	C
ミニゲーム / 連携強化 / GK	E	E	E	D	D				D											D	
ミニゲーム / 連携強化 / CDF	E	E	E	D	D					D										D	
ミニゲーム / 連携強化 / SDF	E	E	E	D	D						D									D	
ミニゲーム / 連携強化 / DMF	E	E	E	D	D							D								D	
ミニゲーム / 連携強化 / SMF	E	E	E	D	D								D							D	
ミニゲーム / 連携強化 / OMF	E	E	E	D	D									D						D	
ミニゲーム / 連携強化 / FW	E	E	E	D	D											D				D	
ミニゲーム / 連携強化 / WNG	E	E	E	D	D										D					D	

全体練習 / メニュー	3バックシステム	4バックシステム	5バックシステム	1ボランチシステム	2ボランチシステム	3ボランチシステム	3ハーフシステム	4ハーフシステム	5ハーフシステム	6ハーフシステム	1トップシステム	2トップシステム	3トップシステム
	システム												
システム / 3-4-3 1V	A			A				A					A
システム / 3-4-3 DV	A				A			A					A
システム / 3-5-2 1V	A			A					A			A	
システム / 3-5-2 DV	A				A				A			A	
システム / 3-5-2 TV	A					A			A			A	
システム / 3-6-1 DV	A				A					A	A		
システム / 3-6-1 TV	A					A				A	A		
システム / 4-3-3 1V		A		A			A						A
システム / 4-3-3 DV		A			A		A						A
システム / 4-4-2 1V		A		A				A				A	
システム / 4-4-2 DV		A			A			A				A	
システム / 4-5-1 1V		A		A					A		A		
システム / 4-5-1 DV		A			A				A		A		
システム / 4-5-1 TV		A				A			A		A		
システム / 5-3-2 1V			A	A			A					A	
システム / 5-3-2 DV			A		A		A					A	
システム / 5-4-1 1V			A	A				A			A		
システム / 5-4-1 DV			A		A			A			A		

看该角色的短评。”

石田：“可是我作成的选手要怎么进入我的球队哪？”

塞丝：“等到明年就会出现在你的球队中了……”

石田：“おら！俺の实力くを见よ！”

塞丝：“未熟千万！别高兴得太早！虽然编辑的球员能力会比你一开始的球员高出许多，但不接受训练也不能成为绝对的主力！接下来就准备接受地狱般的训练吧～活活活活 ~~~~~~”

石田：“有什么了不起？反正再怎么地狱我也不会觉得有丝毫难过。”

塞丝：“狂汗……忘了这是游戏……”

附：（左边教练评价一览表）

俱乐部练习

塞丝：“下面讲解队伍的训练。队伍的训练既根据你所选用训练方式相应提高队员的某些能力，具体影响见前页表。

石田：“太复杂了！有没有简单点的办法？”

塞丝：“…………好象没有…………”

赛前指示

塞丝：“最后，养兵千日用兵一时，你的球队就要迎来第一场比赛。在此之前，你所要作的就是为你的球队设定阵形，战术，个人分工等等工作。可供备选的阵形有 18 种，可以根据球队的特点设定偏重进攻，防守或是攻守平衡的阵形。此外还可以具体设定每个位置上的球员具体的行动内容，比如让边后卫补位还是助攻。阵形之后是战术的设定，四种备选战术中，中央突破当然是适合凸前前卫强劲的球队，而两翼齐飞就是看边前卫的水平了，反击战术就是主要在自己方抢球，抢到之后就直传前锋，说白了就是长传冲调，最后是自由战术，这一战术更为注重选手的个人能力，既不给球队加任何硬性的战术规定，完全依靠球员自己在球场上的感觉来进行比赛。个人分工有两种内容，一是设定KICKER 就是设定任意球（分长短两种），角球（分左右两类～）及点球都由谁来主罚。另一项个人分工就是设定本场比赛的球队核心，此人一定是最能体现你本场比赛战术意图，而且被球队中的球员广为信赖的。”

石田：“每次比赛之前都要设定这些？还不累死人？”

塞丝：“你会累死吗？？当然不用每场比赛都设定一次，你可以把各项设定保存为队伍的风格（最多三种），在比赛之前先决定大风格之后再做细微调整就没问题了～”

石田：“等一下，我要是想在比赛中途变更战术或者场上球员怎么办？”

塞丝：“这里最后还有一个队伍计划的设定，你可以在此设定多少时间以后或者比分变成几比几的时候做哪些调整。主要的调整就是球队风格的替换及场上选手的交换。”

塞丝：“终于走到这里了……比赛马上就要开始了，带领你的球队冲上战场吧！……？石田你怎么睡着了？”

后记：各位读者朋友好，这里跟大家解释几句，这篇东西是塞丝想摆脱以往系统类攻略死板叙事的一个尝试，并非事实，也就是说实际上我根本没能力去教石田（其实情况正相反，是他教我……），其中的调侃都是为了博大家一笑并将这枯燥的系统介绍看下去，绝没其他的意思～

关于能力预测的评价

A.关于该球员的未来在我的印象中是没有足够的实力的(将来性について若干物足りない印象)
B.该球员实力较平均，具有一定的潜力(平均的なプレイヤーにはなれる素质)
C.具备了职业球员基本的素质(プロとして平均の能力)
D.具备了较强的职业素质(プロとして平均以上の能力)
E.基本上达到了世界级的标准(世界に通用する可能性を持ってる)
F.在世界级的水平上也是适用的(世界レベルで十分通用する实力)
G.具备了加盟世界顶级球会的素质(世界でトップクラス素质の持ち主)
H.即使在世界顶级球会也能打上主力(世界でトップクラスの实力者)

关于球员成长性的评价

A.还不具备全面的能力，期待今后的发展(若干伸び悩み中だか今后に期待)
B.球员的成长期有起伏(成长に不安定さを感じる)
C.经验还浅，还需磨练(まだ经验は浅いか徐徐に伸びている)
D.最近进步很快(最近急激に力を伸びている)
E.急速成长中，各方面素质强化很显著(高いレベルで成长を续けている)
F.随着时间的经过会成为球队的主力(成长著しく日增しにたくましく成长)
G.现在正是成长期(今がまさに成长のピーク)
H.正面临该球员的鼎盛时期(选手として最盛期を迎えている)
I.感觉成长的速度还在加快(改めて成长力が增している)
J.成长性下降，该球员进入成熟期(成长力に落ちてきたが万熟期)

练习项目一览

前锋：

a.自由行动(フリー)
b.有机会就起脚（ゴールがねえたらa击て）
c.创造致命一击的机会（ゴールを导くパスにこだわれ）
d.个人盘球突破（ドリブルで胜负する）
e.大胆的压上（形にこだわれずにゴールに押し进ぬ）
f.抢点得分（里へ飞び出す动きを身につくれ）
g.持球能力强（ボールにくらいつけ）
h.从边路包抄（サイドからの攻击パターンをつくれ）
i.采用合理的射门方法（正确にシュートしろ）
j.高空轰炸（ヘディングで竞り负けるな）
k.冷静的进行比赛（落ち着プレイしろ）

中场：

a.自由行动（フリー）
b.积极的进行远射（积极的シュートしていけ）
c.个人盘球突破（ドリブルで胜负していけ）
d.落底传中（彻底してクロスを入れろ）
e.控制比赛节奏（ゲームを组み立てる）
f.攻击方法的增多（攻击のバリエーションを增やせ）
g.分球意识（ボールを散あせ）
h.中场拼抢（走り回ってボール夺え）
i.利用身体加大防守面积（体を张って相手を止ぬる）
j.冷静的进行比赛（落ち着プレイしろ）
k.出声提醒队友（声を出してチームをひっぱれ）

后卫：

a.自由行动（フリー）
b.利用身体加大防守面积（体を张って相手を止ぬる）
c.利用头球解围（ヘディングで竞り负けるな）

d.人盯人防守（マークはずすな）
e.保持整条防线的队形（ラインどりを意识しろ）
f.造越位的战术（最终ラインでチーム操れ）
g.把精力专注在防守上（守备に专念しろ）
h.积极的加入进攻（积极的攻击参加しろ）
i.成为反击的起点（攻击の起点となれ）
j.大胆的控球（积极的にドリブル持ち上がれ）
k.冷静的处理球（常に落ち着いて对处しろ）

守门员：

a.自由行动（フリー）
b.果断的出击（果敢に前に出ろ）
c.守在门线上（安全にいけ）
d.对高空球感觉（感觉でボールに飞びつけ）
e.对来球轨道的判断（ボールの轨道を见极める）
f.对对手行动的预判（次のプレイを预测しろ）
g.用气势来使对手退缩（气魄で止める）
h.不会分散集中力（集中力を切らすな）
i.冷静的处理情况（落ち着いて守て）
j.在后方激励队友（后ろから味方を鼓舞しろ）
k.成为反击的起点（攻击の起点となれ）

附简要流程一篇供大家参考



辉煌日记之抛砖引玉

我是一个老教练了，人家叫我弗爵爷。曾经击败了无数的强的一塌糊涂的球队，也辉煌的北都找不着了。因为随地吐口香糖现在下岗了，可我还不服气，一怒之下就到勾联盟来淘金了。

现在跟以前可不一样了。以前是要钱有钱，要人有人，不要上赶的倒贴钱都往你门下钻。现在别说没钱了，就是有钱人家嫌掉价都不来。勉强找了间J2的俱乐部算是安了家，可手底下这帮人真是拿不出手呀，弱的我直想拿头撞墙。现在哭也来不及了，矬子里拔将军勉强找了两三个还能用的，其他人里估计就是有大器晚成的我这辈子也看不见了。吩咐球探调查了一些未签约的球员，还好那几个外援还凑合，在这帮子鸡里边也算是鹤能立一把了。还剩下几个钱了，买我们欧洲的球员是不可能了，就在就近挑挑吧。那天我偶然看亚洲的"冠军杯"，发现两个还能看上眼的球员一个是大连FC的郝什么来着，还有一个是城南一和的萨沙。两个人都是前锋，一高一快的战术我打了一辈子了，它们的能力加上我的指导在J2里就是最利的矛了吧。前锋就这么着了，中后场能后撤的就后撤，双后腰加两边位加强回抢能力。战术设为防守反击，中后卫我要慢慢培养他成为反击的起点，说白了就是抢下球就大脚传向前锋。我知道这打法丢人，经验告诉我大概不会有更好的战术了。毕竟被人家踢的淅沥哗啦的我这老脸就更没地方搁了。

联赛终于开始了，前一个月输多胜少，这我见得多了，在红魔的时候那帮人度假回来都这德行。我的原则是保平就行，输了我也不随地乱吐口香糖了（有时一着急不小心就给咽了）。如果哪天赢场球我就发大家点钱吃个寿司啥的改善一下生活。这还不是我最关心的，隔三差五要看看训练场的整备状况，本来人手就少，千万不能再缺人了。还要多和球迷沟通，没收入这球还咋踢呀……

随着时间我们的球队也有了点型了，这时足协通知我们参加杯赛，号称得了冠军能得到好多的money。别逗我了，我还不知道自己几斤几两，跟J1的球队踢就是给人家送分的，放弃先，不过抱着练兵的目的可以让我带的这支农民起义军看看正规军啥战斗力。联赛我们一直挣扎在4–10名之间，不错了，就盼着三甲里谁一掉链子我就后插上了，嘿嘿……

年中我的主力阵容已经确定，检查一下替补位置有没有重叠的，把年轻队员送出国外留学吧。反正留着也打不上，舍不得孩子套不来狼。有点闲钱不妨造个桑那室，疲劳期已经到了，小伙子们体力也快到极限了。这时又是一个反弹期，成绩出现较大幅度下滑，本想让他们咬咬牙再坚持坚持，据执行教练说有的队员自己进行了加练，这让我感到很欣慰……

最后的冲刺了，有的主力队员来趁火打劫了，在权衡轻重后我还是给他们加了薪，但我在PC上记录了他们的名字，咱们赛季后再算这笔帐，吃草的牛是要挤奶的。赛季结束了，按我们的实力就象我预料的那样与冠军失之交臂了，重整旗鼓待来年吧。明年会有留学的队员归来，新的更强外援，自由转会的实力派球员，加上二队优秀的后起之秀，壮大起来指日可望了。

踢完了贺岁杯我就打算回家过年了，队伍的规模已经象个样子了。过了年我们要去和红魔叫叫板，我知道这和螳臂挡车没啥分别，可我想让世人知道的是有我就会有新的红魔！

文：王华崇 / 编：静寂星海

骇客帝国

PS2			
厂商：INFOGRAMES	发售日：2003年5月8日	售价：5800日元	
类型：ACT	游戏人数：1人	记忆容量：240K	
媒体：DVD ROM	对应周边：无		

NGC			
厂商：INFOGRAMES	发售日：2003年5月8日	售价：5800日元	
类型：ACT	游戏人数：1人	记忆容量：240K	
媒体：DVD ROM	对应周边：无		

XBOX			
厂商：INFOGRAMES	发售日：2003年5月8日	售价：5800日元	
类型：ACT	游戏人数：1人	记忆容量：240K	
媒体：DVD ROM	对应周边：无		

基本操作

左ANALOG 角色移动 / 项目选择
右ANALOG 转换成主观视点
× 跳跃
○ 脚攻击
△ 拳攻击
□ 收回枪械
L1 使用精神力
L2 左平行移动
R1 使用枪械
R2 右平行移动
START 进入辅画面
SELECT 选择武器

体力值

就是生命值，到零的话就代表GAMEOVER了。在安全地点的话会慢慢回复。

集中力

使用特殊技能时消耗类似能量的东西，同样可以自动回复。

使用武器

代表角色现时所装备和使用中的武器。

方向指示

EASY版中才有的内容，会提示主角要去的地点方向。

女主角NIOBE篇

MISSION1 TEH POST OFFICE

NOBIE收到任务指示，要她去取得一份存放在邮局731222信箱之内的重要文件。来到邮局门前发现警察已将这里封锁。看来只好想其他办法了，于是决定尝试潜入。

进入后只要顺着道路走（也可以在大堂的男厕里找到一条爬梯直达楼上）就好。一开始的守卫并不是很强，可以拿来练练手，兼熟悉一下游戏系统。当NIOBE到达最高层的时候收到SPARK的通讯，告知顶楼戒备森严，要小心。果不其然，这里的守卫全部持枪荷弹等待着NIOBE的到来。

这时就要求玩者活用FOCUS来回避敌人的攻击并伺机反击。一路冲锋顺利来到731222邮箱之前就会引发剧情。

NIOBE正要离开，突然出现大批警察将她团团围住，正不知所措，GHOST出现并掩护NIOBE逃跑。此时不要恋战，因为敌人放出的瓦斯会令NIOBE体力下降，只要利用FOCUS增加跳跃力跳到对面的天窗便可成功逃脱。

与GHOST在大楼外汇合，之后立刻驾车离开，后面追来大批警察。

MISSION2 CITY DRIVIN

本关的任务就是飚车，有警车接近时就按L1控制GHOST将其打爆。跟着上方的目标箭头走，到达指定地点之后发现有木栏挡路，要过两分钟左右才能通过。没别的办法，先带着警察们兜几圈儿，过了两分钟之后再回到被打开的木栏处通过即可。此关要注意在车上体力不会自动回复，所以要想办法减少伤害。同时注意绝对不可以停下车子，因为那样的话就会被大批警车围困，然后被活活打死……

摆脱警察的追捕，二人打算回到“真实”的世界中去。

MISSION3 CITY ROOFTOPS

到达了一座大厦的楼顶，NIOBE正想开门，天敌AGENT从天而降。以现在NIOBE和GHOST的战斗力完全不是人家的对手，只能转身逃跑。而





AGENT则穷追不舍，先前已被摆脱的警察此时也赶来为他“助阵”。逃跑过程中要留意脚下，稍不留神就可能从楼顶跌落而GAMEOVER，为了安全起见最好使用 FOCUS 来跳跃，这样不仅可以增加跳跃力还可以让玩家在空中调节方向。

NIOBE刚跳上一座大厦，AGENT却出现在她的面前，如前所说，想打败他那叫一个不可能！所以只能继续向左方大厦逃跑，绕一圈之后就可以顺利摆脱AGENT的追捕，来到最初的房间。然后，就可以回到“真实”的世界中了。

MISSION4 THE AIRPORT

GHOST 和 NIOBE 回到真实世界之后将得到的“文件”交给SPARKS。这时新任务又出现了，同伴 AXEL 被 AGENT 捉去，希望二人能前往救助。

NIOBE 开始地点在机场大楼的 2F，此时的目标是到达1F中央CHECK IN COUNTER左方有黄光的“行李输送带”上。1F中守卫比较多，为了尽快到达目的地还是使用“FOCUS”吧。

顺着“行李输送带”来到“行李分流仓”中，找到“10号输送带”发现电源没有开启，依照指示方向来到电源控制室，杀死这里的工作人员，然后启动10号输送带的电源（如果之前不杀死工作人员的话他会趁你离开的时候关闭电源），从这里右边的桥可以直接返回10号输送带，注意此时会出现大批敌人，要小心应付。

进入通道之后，按照上方的箭头和墙上的编号找到“7R”的通道。AGENT再次出现，不用理会，只管低头前进，进入飞机维修仓内。继续向前走，利用爬梯上到二楼，再向前找到架空电梯，下至机翼并进入机舱。此时会有敌人出现，因为机舱内场地狭小，不要硬拼，使用 SOCUS 速战速决吧！

然后下楼梯，来到 3H 的地方，消灭所有的警察打开进入飞机跑道的开关。发生剧情，NIOBE 发现 AXEL 已被 AGENT 抓上飞机。此时要以最快的速度由 5R 通道来到飞机附近，GHOST 也会尽量为NIOBE 争取时间。可终于还是晚了一步，但 NIOBE 不想放弃，开着身旁的车子追赶飞机，而AGENT则打开了仓门等待着 NIOBE 的到来。

几经周折终于进入舱内，NIOBE发现AXEL被麻醉并锁在座位上，在飞机内就可找到解药拿来给 AXEL 服下。之后寻找降落伞逃跑。久违的 AGENT 再次出现，这一次没法再逃，唯有一战，但所幸这次不需要完全将其击败，只要看准时机打开机舱大门，将 AGENT 逼至门口，再用 FOCUS 的投掷轰飞攻击，便可将其打落。但一定要快！因为此时飞机没有驾驶员，不抓紧时间的话可是要坠毁的啊！

NIOBE 撑着降落伞平安着地，并与 GHOST 及 AXEL 成功会师～

MISSION5 CITY ROOFTOPS

救出 AXEL 之后，GHOST 与 NIOBE 来到地下水道中与其他同伴会合。此时出现大批特种部队将几人包围，商议之后大家决定分头行动。NIOBE 向前走不远就会发现同伴 BALLARD，此时需要利用 SNIPER 来掩护他走到电话旁边。之后 NIOBE 也来到电话旁领取SPARK送来的大量武器，继续前往救助其他同伴。

接下来利用新武器 GRENADE 炸开大风扇，继续前进，沿途遇到同伴之后要像先前那样掩护他们逃跑。来到一处地下水道因为太暗不能前进，此时要跳下桥底，击倒敌人取得新武器之后才能继续前进。

排蒸汽处要找到一张桌子，然后就可以进入秘密通道关闭蒸汽阀门。

继续向前，发现两名同伴正遭到敌人攻击，掩护二人撤离的同时用拾到的PEMO CHARGE把中央



不断旋转的机器及左方的大风扇破坏。到另一处水道之后再爬上楼梯。

眼前出现一条宽阔大沟，这时无论普通跳还是FOCUS都不可能跳过，注意上方的红色铁管，抓着它爬过去就行了，对面的三人一定要全部救下来。成功掩护他们逃跑之后AGENT又来添乱，NIOBE和GHOST拔腿便跑。谁知前面竟是

一条死路，正在绝望之时忽然铁门一开，出现一位好心的老伯……

MISSION6 THE CHATEAU

这位老人原来就是可以自由出入MATRIX程序，掌握着NEO及ZION未来的关键“人物”。只有他能够帮助NEO走进造物主的房间之内。但他一直被野心家MEROVINGLAN锁着，直到最近才借由进入MATRIX程式而逃脱。正当此时，三人谁也没有注意MEROVINGLAN的两名手下已经来到这里并拿走了决定未来的钥匙。事关重大NIOBE与GHOST当即决定分头出发抢回钥匙。

NIOBE走至途中，突然被从背后出现的神秘人物打晕，并被带到一处不知名的地方。醒来时发现自己四肢都被绑住。此时要利用旁边的烛台将绳子烧断，成功之后站起来马上向出口处逃跑。这时会出现大批敌人拦路，且要注意的是手枪武器对这些敌人完全没用，先用拳脚功夫把他们打趴下，然后抄起地上的木钉狠狠钉入他们的心脏（汗……难道是吸血鬼？）就可以将他们杀死。

继续向前走会遇到先前将NIOBE打昏的神秘人物，他名叫VLAD，看样子也是一个吸血鬼。还是按照之前的方法先用拳脚再用木钉就可以将其搞定。

在一间大房间之内，NIOBE打电话给SPARKS询问GHOST的下落，回答好象是目前还不知道……经过电影院和大堂来到一间普通房间，这里会遇到一名女子（看过《MATRIX RELOAD》就会知道此人就是MEROVINGLAN的老婆），她说可以告诉NIOBE GHOWT的所在，但条件是要NIOBE与她深情的接个吻从而让她找回初恋时的感觉（GL！）。为了赶快救出GHOST　NIOBE只好委屈一次与她接吻，但却被女人指责说不够投入（狂晕……）没办法，NIOBE只得静下心来调整情绪与她投入的吻一次，这次终于就算及格了。女子遵守承诺打开了身后的书柜，露出一条隐秘的通道，通过这条通道NIOBE来到斗技场中面对凶狠强大的BOSS——CUJO。CUJO的实力比VALD更强，相信会令玩者吃些苦头，建议使用FOCUS来将其击倒，要注意当他体力下降至一定程度时会召唤杂兵助阵。

打倒CUJO之后，NIOBE来到监狱当中，发现GHOST被敌人打了麻醉针锁在那里。等待机会上前营救，并把他扛在肩上。这时会有敌人来挡路，不要杀死，用擒拿技把他们拖到监狱门口处会有人抓住他令他们动弹不得，之后就可以背起GHOST继续逃跑。此时NIOBE却发现KEYMAKER再次被抓了进来，刚要出手相救，对方却说不用管他，将来还有机会再见。

NIOBE背着GHOST迅速逃离此地，而在一旁窥视已久的双胞胎（TWINS？）终于要行动了……

MISSION7 UNDER THE CITY

大家是否感觉第二关的时候飚车时间太短不过瘾呢？别急，这关飚车的机会又来了！只不过这次的追踪者多了那对双胞胎而已。注意不时的按下L1作攻击，千万不能让那俩家伙追上主角。来到路的尽头就可以接收电话回到真实的世界。

MISSION8 THE FREE WAY

刚刚回到现实世界的NIOBE还没来得急休息就又接到了新的任务——支援MORPHEUS的舰船。可是当她刚刚进入MATRIX程式的时候就发现MORPHEUS正在受到AGENT的追杀，于是立刻开车追上。

本版的任务还是开车到达指定地点，不过这次的指定地点稍微有点特别，竟然是——货柜车！要注意的是货柜车的速度非常的快，想追上的话只有适时的按L1来攻击它，令其速度下降才可以。当NIOBE追上货柜时正巧AGENT将MORPHEUS从货



柜车上打了下来，幸好NIOBE的车在下面接了个正着。之后 AGENT 开车与 NIOBE 相撞， 令 MORPHEUS 及 KEYMAKER 被爆炸的冲击掀到了天上，就在千钧一发之时一道黑影闪过将二人救下……

MISSION9 THE POWER PLANT

黑影不是别人，正是我们的主角 NEO。接下来NIOBE的任务便是带领一支小分队与NEO一起进入"造物主"的世界中，进入此世界的门在城市中央的一座大厦上，而这座大厦已经被装满了炸弹，如果贸然创入的话，NEO 等人将会全军覆没，最后商议决定由 NIOBE 小队负责潜入大厦排除炸弹。

接着 NIOBE 来到核电厂之内，一直向前走，发现前面有强光的时候要停下来，等待 GHOST 将这些大光灯打破，不然的话就等着头破血流吧……

紧接着出现了大批狙击手和特种部队向二人发起进攻，这时玩家要一方面借助GHOST的掩护，一方面利用 FOCUS 将这里的敌人扫清才可以继续前进。终于来到了电力控制中心、先把控制开关关掉，然后按原路走到另一边。再根据提示把几颗炸弹放在指定的位置。全部按完之后，AGENT又出来耍宝！此时完全不用理会他的猴态只要不断向目标地点狂奔就可以。发电厂大爆炸，NEO 等人终于可以平安进入"造物主"的世界了……]

MISSION10 CHINA TOWN

NEO 成功进入"造物主"的世界。

而 NIOBE 则回到了现实世界中，突然收到消息，祭司要与 NIOBE 见面。为了了解更多关于"MATRIX"的事情，NIOBE 独自来到约定的地方，而等在这里的却是……

此处玩家要与一名中国人对战，其名叫 SERAPH。拥有非凡的战斗能力，玩家要拿出以往全部的经验并借助 FOCUS 才能将其击败。而此处是否能顺利将之击败关系到游戏的剧情。如果不能打败他的话就只能强行直接进入 MISSION12（这里的攻略以打败他为准）。

输给 SERAPH 把 NIOBE 带到了祭司的面前。NIOBE 讯问祭司应该拿什么来与敌人对抗，而对方的回答却是"顺其自然"。之后 NIOBE 来到了"MATRIX"的世界当中，却发现有大量的 SMITHS 出现向她攻击。没有别的选择就是一个字"跑"啊！

MISSION11 THE SKY SCRAPER

离开建筑区之后，NIOBE 来到了唐人街，但 SMITHS 却紧跟在后面穷追不舍，而同时又出现了大量的警察为虎作伥，总体来说是非常有难度的一版。按照箭头的指示并不断使用 FOCUS 吧！走到最后的房间之中就可以成功的回到现实世界。

MISSION12 ONBOARD THE LOGO

终于来到了最后的一版，在这里玩家要开着飞船迎击数不清的电脑虫，虽说是迎击其实主要目的还是逃跑、只要成功的完成是三次逃亡就算为此游戏画上了一个完美（其实一点都不完美……）的句号了……

附录：HACKING SYSTEM 指令解说

这是游戏本身附带的一个模式，其实说白了就是金手指，可能玩家在游戏的时候会遇到这样那样的困难，下面的几条秘技应该可以帮助大家更快更好的完成游戏。

无限弹药	CHEAT	1DDF2556
最高火力	CHEAT	0034AFFF
FORCE 快速回复	CHEAT	FFF0020A
成为不死身	CHEAT	7F4DF451
隐身	CHEAT	FFFFFFF1
无声行动	CHEAT	4516DF45
告诉移动	CHEAT	FF00001A
无限 FOCUS	CHEAT	69E5D9E4
练习模式	CHEAT	13D2C77F
多人对战	CHEAT	D5C55D1E
地球重力	CHEAT	BB013FFF
超高速 LOGO	CHEAT	7867F443
的士	CHEAT	312MF451

GBA	厂商：TOMY	发售日：已发售	售价：4800 日圆
	类型：RPG	游戏人数 1人	记忆方式：电池记忆
	媒体：64M 卡带	对应周边：无	

超攻略道场

ZODIS SAGA 2

在银河某处的星球ZI存在着拥有优良战斗能力的金属生命体ZOIDS，但是在新研究中产生了时空混乱，而让这个世界恢复原状的关键就是一个驾驶着 ZOIDS 的少年。

文：ChinaGba 功略组 hsu　　编：石田

泽鲁（ゼル）在地震中来到了完全陌生的地方，ゼル只好先到眼前的セブタウン打听一下消息。在酒吧右边的老人处习得デツキコマント调达の达人（使用的回合，战斗胜利后金钱 2 倍），在研究所进门左手边可以习得デツキコマントデイタ收集1（使用的回合战斗胜利后ZIデイタ获得），村右上还有个宝箱不要忘记取。从村人的口中得知，这里举办着由ZOIDS勇士参加的名为ZOIDS BATTLE的比赛，胜利者可以得到赏金，而地点就在这附近。既然这样那出去寻找下吧，刚走没多远就碰见了ZOIDS军团，击败两个敌人后，又有敌人的援军登场。危机时刻，迷之女出现了。在她的帮助下战斗轻松结束，还没来得及谢谢她，她就抛下我们独自走了，虽然你是MM，也不能这样对待本大人的。跟着她走的路线追过去，来到了ラマタウン，这里的商店里有很多的宝箱，不买也别忘了拿啊~。村里的村民们抱怨说，虽然这里曾经是ZOIDS的比赛场所，但是已经有很长时间没有比赛了。不管这么多！先到村子右上的比赛处去登记吧！比赛的形式是2对2的团体战，看来想参加比赛还要找一个伙伴啊！在村里到处转了转，参加比赛的不是已经有了搭档就是自己的级别还不够。郁闷中，来到研究所 YY，连里面的 MM 都以自己的搭档在西边的村子而拒绝 55555555，扭头出来碰到了刚才帮助过我的神秘 MM，道过谢后，言归正传…"小姐贵姓，年方几何，有男朋友吗？""….死开，我叫尤那（ユーナ）多多关照，恩？你的头带….我好象在哪里看过..""哦这个啊～这个是我妈妈的东西""很漂亮啊~~~"尤那忍不住走近想碰头带，突然头带发出一阵刺眼的光芒。吓了尤那一跳，尤那惊讶中似乎掩饰着什么……..尤那很快同意了和泽鲁组队，而队伍的名字就叫泽鲁队，同时尤那教泽鲁デツキコマント战士的友情（我方全体 ZOIDS HP 半分回复）节电（我方所有ZOIDS一回合行动不能，同时被选择的 ZOIDS EP 全回复）。之后自然是去比赛啦－这里的敌人都很弱，如果有购买 2 连装リ－ザ－的话，战斗更是轻松异常，积蓄一点资金和经验值后，一行决定向西边的村落出发，接受新的挑战。

刚来到西边的古の村，就有一个村人急匆匆跑来，"有小偷快来帮忙啊"！有漂亮MM在边上，即使不行也得硬着头皮上啊！跟着村人来到盗贼处，原来敌人有2个头目，而且其中一个还是美女，还在泽鲁偷瞄的时候，盗贼姐姐就从我身边跑了……。女的可以放过，男的不能逃！"你有ZOIDS吧，我们来ZOIDS BATTLE吧！输了的话你就乖乖给我下来！"那家伙还有点胆色，到村子外面去吧！我看你口气还能有多大！结果泽鲁自然轻松胜利，正要追过去的时候尤那突然痛苦的抱着头，跑了出去。从村民口中得知，尤那向北走了。美女不能不要，整顿一下装备，立刻追了出去，向北来到一片树林，发现尤那躺在了地上，而刚才的两个盗贼就在她边上。偷偷摸过去，却被盗贼姐姐发现了。"刚才没能和你打，现在来吧！"哼，看来不教训你一下你是不会知道泽鲁的厉害了，打退她（一个回合后战斗强制结束），把尤那送回村子。尤那醒来后却什么也不记得了，尤那告诉泽鲁一年前，她在神殿前被别人救起以后，她除了名字以外就什么也不记得了。今天可能也是那个的影响吧！泽鲁的身世也和尤那有着相似之处，正说着的时候，小女孩冲进来告诉泽鲁，盗贼又来了。泽鲁让尤那不要乱动，自己冲了出去…..出乎意料的是，盗贼点名要尤那出来，还说事情和我没有关系。"说，谁指使你的？那个女人？""哼，打赢我再说吧"击败他之后，他却支支吾吾的，不妙！尤那有危险，泽鲁回到房间的时候发现尤那已经不在了，跑到村口，男的也不见了。尤那...心里担心着尤那的安危"他们一定走不远的"泽鲁这样想着追了出去。

一路向北来到（ならすタウン），在研究所，遇到一个红衣黄发的少年名叫比特（ビツト　クラウド）他的梦想是收集最好的零件，创造出最强的ZOIDS。现在尤那走了，正好缺人，两人一拍即合，一起上路。研究所右边的研究员处可以习得デツキコマント コア确保1（使用的回合敌人全灭得到制造配件）。在比特的提示下，来到村里的空屋，再次遇见了盗贼二人组。泽鲁发狂似的："把尤那还给我！"盗贼姐姐冷笑道："竟然追来了，不错嘛"泽鲁强忍着怒气："尤那在哪里""""我有义务回答你吗？你还是担心你自己吧"软的不行，只好来硬的了。（这里有选择第一个就是战，第2个是逃，其实不管选哪个都要打的 --b)赢了之后两个人又逃了，汗。回到房间，他们留言说："想要救尤那就在明天午时之前，参加ガリルスト－ム的比赛，否则他们就撕票"。"ガリルスト－ム吗？应该是在东面"比特想了想，泽鲁握紧了拳头"一定要把尤那救出来！"

与此同时…..一个带着面罩的神秘男子："雷扎鲁（リ－ザル）怎么样了？"被称为雷扎鲁的男人说："加鲁特（ガルト），刚才リバ－アス发来消息说尤那现在已经在控制下"加鲁特冷酷的面罩下传出冷冷的声音："是吗？"一个阴谋正在悄悄的展开……。

泽鲁一行一路向东来到ガリルスト－ム，酒馆的老人处可以习得デツキコマントジャンクパ－ツ（使用的回合敌人全灭的话，战斗后敌方 ZOIDS 武器随机回收）。本来想快点比赛快点和尤那见面的，没想到…这次是要和 3 个敌人战斗，为了救出尤那也管不了这么多了。通过 4 轮挑战后，终于来到了决胜战，等待泽鲁的果然是盗贼团一伙人。而迷之



女竟然就是加鲁特口中的リバ－アス！她的HP约为300，回避率也很高，如果实力不够还是多练练吧！战胜リバ－アス后，她遵守诺言告诉泽鲁，尤那在控制室，并发誓不会再输给泽鲁了！比特在帮助了泽鲁后也离开了队伍。赶到控制室，果然看到被绑的结实的尤那.."尤那，没事吧？"正当泽鲁准备上前的时候，被人从背后打昏了…恍惚间只看见一个带着面罩的神秘男子，"你是谁？"泽鲁挣扎着问道。面罩下传来的依然是冷酷的声音："リバ－



アス这个家伙竟然把尤那给交出来了"还没等泽鲁反应过来，神秘男子已经把尤那给带走了…尤那….混蛋！BD团..为了揪出他们我会把ZODIS BATTLE进行到底的！

此时BDト团方面，リバ－アス："加鲁特大人…"加鲁特正眼都没有瞧她一下："结果我已经知道了"リバ－アス咬着牙："不会再有下一次了！""尤那和BD团，以及泽鲁队…."加鲁特似乎故意让リバ－アス难堪般自顾自说着。"我明白！我玷污デラガイスト名誉的责任，必然会用我的双手洗清！"リバ－アス怒吼着。加鲁特嘴角不经意的扬起了笑意"我就是喜欢你这种勇气"。

泽鲁再一次单身上路，东面的山洞有些装备，但是来到另一头也只是死路，如果觉得实力足够的话就一路向东北吧！在小镇前，泽鲁发现了一个倒卧在地的人"喂，你没事吧"泽鲁推了推他，一个脸上还残留着血迹的男子慢慢站了起来，交谈中泽



鲁得知眼前的男子叫DR.T，因为实验事故而受伤，泽鲁坚持认为野外很危险，把他带到了前面的镇子找医生替他治疗。"真的要感谢你帮忙啊"dr.t笑着说道。"你这样倒在地上，无论是谁也会帮忙的，就是这么回事而已"泽鲁很谦虚的说道。谈话间两人进一步了解，原来dr.t是ZODIS的研究人员，而dr.t也为泽鲁是zodis的驾驶员而感到新奇，原先他只是听说过zodis勇士而已。这里有一个选择dr.t问你喜欢哪类的zodis，ラ－ガ－或者是タ－ガ－（选择前者博士会说自己用的是シ－ルトラ－ガ－盾之zodis，（后者则是サ－ベルタ－ガ－弯刀zodis）然后博士会突然发现自己的zodis不在身边，汗……太迟钝了吧，于是两个人回头寻找。突然盗贼出现还说不把zodis交出来就别想活着回去了，难道是和他们一伙的？"尤那在哪里？"泽鲁质问道，"尤那？新型的zodis？--b""切，不是这伙人"泽鲁心里暗骂了一句，盗贼一群人把泽鲁和dr.t围住，眼看就逃不掉了，突然博士说的zodis从地底出现，把盗贼给吓跑了，这时候dr.t才先起原来自己把它藏在了地底…为了能回到原先世界，dr.t雇佣泽鲁做他的贴身保镖，同时把パルス（会随主人心情举止变化而变化的オ－ガノイドー）以及zodis给了泽鲁。回到村子，dr.t又提出想要泽鲁参加zodis battle，反正这也是此行的目的，泽鲁很爽快的答应了。

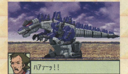
轻松取得一场胜利后，突然侵入者出现！比赛被迫中止。侵入的4个人看来也不明白发生了什么，在实验中，莫名其妙的就被传送到了这里，一切可能都和博士正在进行的ZOS也就是zodis强化实验有关。dr.t在遗迹的石版上发现了这个未知的新系统，虽然他了解古文字，但是石板很大的部分都已经脱落，导致残缺不全。但是dr.t凭借收集的得来的资料研究出了ゾイドゴア オ－バ－ロ－ドシステム也就是ZOS了。ZOS可以控制机体自身周



围的时间流逝，让机体的能力瞬间爆发性增强。这也就导致时间混乱，dr.t和其余几人从未来被传送到这里来的原因了。但是由于失控错乱被带到这里的阿鲁宾（アルバ－ン）却认为，现在就下这个判断还为时过早了。不管怎么说，大家的目标是一致的，于是阿鲁宾，扎恩（ザン），特依塔（テイ－タ）带着自己的zodis加入了队伍。一切准备好后和在村口等待的dr.t对话选择（はい）就可以出发了。这时候两个村民走了进来，谈论起北面的遗迹，还说挖掘到了石头什么的，dr.t走近一看，发现他们手上拿有古代之石，众人赶紧出发。同时パルス学会技能ZOS。在战斗的时候泽鲁的zodis选择パルス就可以启动ZOS系统。

从村子向北，经过西边云层和石头的夹缝来到了遗迹，突然盗贼出现！最令人惊异的是，一台机子上竟然搭载了ZOS系统！打退敌人后，dr.t决定收集地上的碎片进行研究。此时，加鲁特正和一个名为阿鲁塔依鲁（アルタ－ル）进行着密谈..到底是谁利用谁？事情越发迷离了。尤那到底隐藏了如何的秘密？

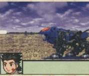
泽鲁方面，继续北上来到シ－ズタウン，在酒



馆再次和盗贼相遇。这里选择打或者不打（不管选哪个最后还是要打的，选不打的话パルス的blue指数会提高，战斗之后回到村口，特殊部队一行人，要去村口进行合体实验，经过阿鲁宾的说明后デッキコマントマトリククスドラゴン习得(把规定的机体放在规定的位置可以进行合体),之后一行出发到村外进行合体实验，实验进行中，突然闯入一伙神秘队伍，从说话看，他们也是因为时空错乱而来，2方不明不白的就打了起来，两方合体完成后，时空再一次错乱…经过讨论大家决定到前面的城市去找寻一些情报。进去才发现这里原来是帝国都市，阿鲁宾告



戒大家要小心些，然后就开始进行情报收集工作，来到研究所，泽鲁遇见了一个和尤那打扮有着几分相似的少女，从旁边少年的口中知道，她叫菲那(フイ－ナ)，而少年还认出了和泽鲁身边的オ－ガノイド，原来她也有一个オ－ガノイド作为搭档，菲那有点怕生，少年倒是一脸的无所谓，还告诉泽鲁他叫潘(パン)，为了拯救被帝国抓起来的同伴潘也加入了队伍。这里的研究员处可以习得技能充电(选择的机体一个回合行动不能，同时其EP和全机体的GEP回复一半)，之后大家前往酒馆，又遇见了之前在实验中突然



闯入的3人，他们似乎和人发生了争吵的样子。在泽鲁一行的提议下，所有人来到研究所商量对策，在泽鲁答应一起回原先世界的诱惑下，三人也加入了队伍。キモラドラゴン合体习得。出城后，dr.t又教泽鲁ダブルア－ムリザ－ド合体的技能，在潘的指导下从北转到东面，在警戒线处，潘收到通讯，原来他的同伴正在和帝国军战斗，泽鲁自然不能坐视不理，一行人赶到约定地点见到了哈曼（ハマ－ン），怎么是个男的？我要的是哈曼大人--坐的zodies象个哥斯拉样的..不喜欢，不管怎么样，队伍又壮大了，继续前进吧！来到战斗地点！ミレルト城，一场激战之后终于打败了帝国军团，此时パルス感应到时空变动，dr.t告诉泽鲁虽然不是在附近，但是前方一定有时空变动。终于可以回去了！同时援护射击习得（拥有作战指挥1的驾驶员使用，我方全体一回合行动不能，移动要塞进行援护射击，zodis batle时使用不可），而潘和哈曼也离队了。从这里继续向北，在一座被山保卫的城市里，プロイツエン正进行着演说。虽然很愤怒，但是目前也拿他没办法，只好继续前进，走过了一大段山路后，パルス突然说已经感应不到时空变化了，泽鲁显得很沮丧，在大家的鼓励下，泽鲁收拾心情，继续前进。忽然パルス又感知到了些东西，正当泽鲁询问

パルス的时候，一个神秘男子出现了,一言不和又打了起来（都是好战的不得了的家伙）。战胜他之后，终于通过他身后的时空裂缝回到了原先世界。

大家开始的时候还为下一步该如何做而争执起来，在扎恩的劝说下，大家决定先把尤那救出来再说。来到前方的小镇，重新补给了装备，这里的研究所可以找到再配置技能，在这里补充完毕后继续向西北方向进发,在地下神殿前，パルス再次有所感应，大家进入调查，在遗迹内遇到一个迷失的少年阿鲁斯塔（アルスタ－）。为了寻找出路，他也加入了队伍。在地下4阶遇到了阿鲁斯塔的朋友帕鲁蒂（パルデイ）以及ブル－ジエム，两队人马在说起ZOS和时空错乱的因果性的时候，パルス再次感应到了时间隧道，阿鲁斯塔利用这个穿越了时



空，走时给了泽鲁新的机体做为报答。

从阴暗的遗迹出来，还来不及呼吸一两口新鲜的空气，一个无名氏走到大家跟前，说在スンデストム等着我们。所谓的スンデストム是一个大型的比赛场地，反正也是要去的，大家也就决定先去那里看个究竟。

许久未露面的リバ－アス方面，“是谁？！”リバ－アス警惕的举起了枪。“喂，我可不是敌人”一个叫アルタ－ル的中年男子举起手。リバ－アス放下枪露出一丝不快。アルタ－ル接着说：“那个叫泽鲁的看来资质不错啊～”リバ－アス：“这样的事不用你来说！”似乎リバ－アス一提起泽鲁就十分的激动。アルタ－ル没有管リバ－アス激动的表情：“我们合作吧，如果不激发你潜在的能力的话，实在是太可惜了”泽鲁还会一直参加 zodis battle 的，难道你还不明白你现在的危险处境吗，你背叛了....“リバ－アス”.........。

泽鲁进入スンデストム，在登记处开始比赛，第2仗要求出4只飞行zodis...讨厌。第3仗要求我方至少有一台体型为LL（超大型）参战..麻烦。(推荐zodies ゴジュラス在村子外就有的打），第4仗要求タ－ガ－　ラ－ガ－　ウルフ系的zodis各一部出战，而且除了固定武器外不能装备其它武器......，这场比赛后，泽鲁观看了决胜战的对手，原来对手也拥有ZOS系统，这实在太危险了。明天一定要小心。最后的决胜战对机体没有特殊要求但是不能使用デツキコマント。最后的敌人是リバ－アス，因为使用了ZOS耐久和回避都很高，打败她需要一些耐心。终于リバ－アス还是战胜不了泽鲁队，比赛后アルタ－ル发来信息说资料收集的目的已经达到了，让リバ－アス快回来。泽鲁还没来得及问リバ－アス尤那的消息，リバ－アス就跑了。之后大会宣布泽鲁获得参加北方大陆比赛的机会。

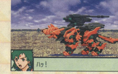
リバ－アス方面，アルタ－ル说他们要完成霸业需要オ－ガノイド的资料。让リバ－アス先别心急，现在他要去对尤那进行实验。リバ－アス对这种做法十分反感。但是卡鲁特大人却...

泽鲁方面一路北上来到シ－ズタウン，这里补给完毕后在往西北，眼见就要到达目的地雷扎鲁从背后出现想泽鲁一行挑战。而敌人里竟然还有尤那！！但是尤那的样子有点变化，眼见泽鲁就要失控，dr.t及时提醒泽鲁，她应该是被控制了。艰苦的战斗后，雷扎鲁丢下尤那跑了，尤那也恢复了过来。尤那归队！继续向北来到ベイサイド タウン城

经过门口 BD 团的人的确认后，大家才得以进城，在酒馆竟然遇到了比特....大家都快遗忘他了吧，呵呵。因为比特的缘故，又是一大把的人加入...杂鱼角色忽略不记。

アルタ－ル方面，“ZOS的资料收集很顺利呢”アルタ－ル瞥过头问加鲁特。“但是把尤那就这样放回去不要紧吧？”“我们需要的是原始的ZOS的资料，尤那是最好的实验人选。”“这就是你放弃リバ－アス的原因.....？”アルタ－ル用余光审视着这个他也不了解的男人。加鲁特鞠了个躬“我告辞了，阁下。”アルタ－ル：“.......加鲁特...”

泽鲁一行由水路来到了北方大陆，先到トロス博士的工厂去吧！トロス也迅速做起了生意－－b，打个折都不行吗？大家朋友一场啊......。既然你不肯打折，我也没必要到你这个家伙这里买东西，哼。刚出门不久，仲裁委员会的机器人突然说要比赛，从地底就突然这样冒出场地来，原来是卫星技术啊....不过他们的技术比起某国家的卫星制导是要



好的多就对了。之后就是和BD团的人进行比赛，战胜后的奖金果然丰厚。继续朝西边的城市进发，这时候下一个对手也已经定了，地图显示就是城的西北角，之后迷之男乘坐飞艇出现，什么又要加入？登记先.....。进入タリムシテイ整理一下装备，出城去迎接下一场挑战吧，这次的比赛只能派两个人，把好东西都加上去吧。进入战斗后，发现对手竟然是....里昂...没办法了比赛安排就是这样了，打败他之后 BD 团的ボルタ突然乱入，可恶，车轮战吗？还好他的实力很抱歉，轻松战胜。之后里昂和泽鲁约定下次再战就和父亲和妹妹告别了。继续向西北的下一站进军吧，果然下一战的对手也出现了，敌人是擅长炮击的队伍，还是先进入ベルテシテイ进行补给吧。比赛还没开始 DC 团的人竟然隐藏在光学迷彩下向我方的要塞偷袭。...在泽鲁的怒火下敌人根本不堪一击。本以为前路坦荡，突然前方又出现3部破废的セイバ－タ－ガ－，收容后途径セラシテイ的时候突然收到ラオン博士的比赛邀请，本来是说除了正式比赛其它比赛一律无视的，但是看在多年交情的份上トロス还是接受了挑战。

但是敌人却出乎意料的弱，原来ラオン真正的杀着是要塞的主炮，眼看トロス的要塞被攻击，自己去被一堆杂兵拖住，实在让人心烦。还好トロス早有防备，使用秘密火炮反击。一边泽鲁拖住源源不绝的杂兵，以便则是两个博士斗智斗勇。最终还是泽鲁取得了胜利～。

虽然发生了一点小插曲一行还是顺利的来到了ロメオシテイ。和前面的荒凉相比这里显得有生气的多，研究所可以习得グリフォン合体，之后来到酒吧，ハリ－和他的姐姐出现，没想到她竟然问泽鲁借 zodis...热血的比特当时就受不了了，没想到她继续放狠话，说要进行zodis battle，如果她赢了就要把ラ－ガ－交给她，输了的话泽鲁能得到翻倍的奖金。虽然比特还是反对，但是事以至此，不同意也不行了，大家都认为和普通人比赛是没有可能会输的，ハリ－的姐姐说等确定了比赛地点会再进行通知就匆匆离去了。一出城就看到了比赛的标记，4机制限比赛开始！虽然マリ－的实力比预想的要高，但是面对身经百战的主角来说 まだまだだね～。在ハルバ－シテイ进行短暂的休息后，一行向北来到约定的比赛地点。这次的比赛是一对一，而对手却又是自己熟悉的人巴拉德...一行人愤怒的骂她是叛徒，巴拉德真的已经是 BD 的走狗了吗？在战斗后一定会明白吧？果然巴拉德只是想和泽鲁进行一场对决而已。在ラオン博士愤怒的吼叫声中，巴拉德也加入了队伍。快来到温泉边的小镇的时候ラオン再次阴魂不散的发来挑战信，还说在前面的マツカレ－等着泽鲁队，トロス十分为难的说：“上次...你不是输了吗。”ラオン一贯的大嗓门让トロス不得不把耳朵里通讯器远点：“我才没有输呢...这次我一定会赢的！在前面的マツカレ－等着你们。”トロス小心翼翼的说：“不...不行啊。”ラオン抛下一句话：“赏金翻倍～～”看到身后大家泛着光的双眼，トロス也只好答应了下来。マツカレ－是一个美丽的观光城市，整齐的地板砖，漂亮的建筑，还有温泉。真想留下来就不走啊....喂喂，你们怎么都走了啊？想撇开我绝对没有那么容易，直奔酒吧，看到比特和一个陌生女人坐在一起，好小子背着我来追女孩子啊，凑过去，发现两个人再吵架，拥有很健康的古铜色皮肤的成熟女性，原来是BD团的....比特质问他为什么不自由的作战却要



臣服与 BD 团，她留下一句暧昧不明的“我不想被规则所束缚”就走了。带着比特回到城中央，大家也都休整完毕。来到比赛地点，对手除了上次被打败过的ボルタ，还有刚才在酒馆和比特交谈的ピアス，在ラオン的长嚎声中，下一个对手也确定了，地点是在モラオプシテイ东北的群山处，先去那里补给一下吧。没想到在酒馆了遇见了ラオン博士，

重力岚习得（作用是让所有参加战斗的 zodis 前后排位置随机变换）。继续战斗把对手还是ハリ－，战胜他之后ベンジャミン突然打扮做妩媚状向裁判暗送秋波…原来..他（她？）喜欢裁判已经很久了…为了爱情不得不再战一次，结果当然不会变化。

比特战后提出要去周围散步，却遇见了ストラ，ストラ提出要和比特进行一场对决，和BD团没有任何关系，是男人间的战斗。到下一个镇子好好武装一下吧，下一场战斗是一对一的死战啊！在战斗中比特胜利的欲望唤醒了 zodis，并进行了第3类换装，这次换装的结果就是让比特的防御大增…原本强悍ストラ的一下子变成了小猫……连战连捷的泽鲁队来到海边休息，泽鲁忽然发现一个奇怪的少年，少年说自己不是本地人，只是为了等待泽鲁才来到这里，然后就先走了。泽鲁一头雾水的回到队列中去アルタ－ル率领自己的部队，从水上来犯。战斗中，BD 团的人报告说，在发掘地点发现了奇怪的东西。アルタ－ル急忙召回攻击部队，アルタ－ル终于得到了梦寐以求的アルテイメットX，而泽鲁则得到了参加最终选考比赛的参赛资格，比赛地点是在东海岸的基地。向东来到 BD 团的前线基地。リバ－アス已经等在那里了。而布拉德也改头换面加入敌方，而之前在海滩遇见的少年竟然也是驾驶员之一！这场战斗一开始左右两翼的 zodis 就会使用全体攻击的武器，只要挺过这一回合就基本没问题了，战斗后尤那又被抓走了。原来尤那的潜意识已经被催眠，只要说出暗号，尤那就会失去自我控制的能力，“想救尤那就到BD团的本部来吧”。

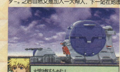
为了拯救尤那泽鲁穿越大海，来到了南边的大陆。在镇子打听到西边有秘密的比赛场所，但是现在却无法进行比赛，只好继续向东南前进了，在路上遇上一队年轻人似乎正在找 dr.队。此时裁判宣布比赛开始，又是一阵乱斗。战斗后，终于可以安心的谈事情了，原来年轻的男子竟然是アトレ－王子，自然アトレ－一行也加入了队伍。

BD 团方面，100%…资料提取完毕，加鲁特利



索的从电脑从拿出磁盘，快速的放进自己的口袋里，走了出去。アルタ－ル从机器背后走了出来，“加鲁特..在找什么资料呢”？ZOS启动的时候对时空变化的影响资料吗？难道他想让这个世界恢复原状？对于没有ZOS技术的加鲁特来说，这是不可能的…”。アルタ－ル自言自语的说着。

泽鲁方面，一行再次收到了信息，来源不明“….附近…遗迹..泽鲁………未来…。”是给泽鲁的信息？但是到底是怎么回事？这时候在地图上果然发现了遗迹，一进入遗迹就感到奇怪的气氛。一直下到第5层从又边绕到最上，发生固定战斗，时空裂缝出现，而之前信息的主人也在裂缝中出现，之后神秘的zodis的主人给泽鲁一台新的zodis就消失了，而之前的话，dr.t想起原来是古代碑文里的话。从遗迹出来前往サンド镇的路上，下一个对手也已经定了下来，地点就在サンド镇的斗计场。第一战的对手就是リオン和ナオミ。战斗胜利后，リオン和ナオミ才恍然发现自己正在比赛，果然有是 BD 的 mind control 战略…可恶啊。リオン和ナオミ为了向 BD 团复仇也加入了队伍。向南前进的时候再次遇上了ハリ－，双方约好在前面镇子的斗技场对决，胜利后获得了参赛者特典。之后的目标就是西北岛上的秘密比赛场所。一回战开始，等等….声音好熟悉…潘….为什么老要和自己人打啊，没办法和之前见面已经不是一个时代的事了。说明事情经过后，潘也带着一家大小加入了。下一战在地图最南端的孤岛，不用问对手又是过去的同伴アルスタ－。之后自然又是加入一大帮人，下一站在地图



的最东边..别忘了地球是圆的，一路向西来到比赛地点。还好这次比赛的泽鲁没有直接关系，是泽鲁的朋友的朋友….－－b。TOMMY 放过我吧。战后…又加入了….现在泽鲁他们可以去演水浒传了。

下一个比赛地点是在北大陆的ダイヤド－ム，我已经不愿意在去提对手了…是哈曼…。这场也是 ISLAND BATTLE 的决战，比赛后，裁判宣布泽鲁队可以去 BD 的本部了。位置就在ロツグシテイ的南部，进入 BD 团本部，裁判宣布比赛规则，到达最顶层就是胜利者，胜利的可以得到豪华奖品，失败这就要死…..。在第 5 层有碰见了老对手 BD 团的ボルタ，战胜他之后，要塞发射主炮准备破坏这个基地。アルダ－ル和加鲁特匆忙逃出，リバ－アス也紧随泽鲁一行，要求和泽鲁一对一。リバ－アス告诉泽鲁加鲁特他们躲藏的地方，就在大陆北部的星型沙漠里。乘坐飞艇来到星型沙漠，在地下和リザ－ル再次相遇，这次他的zodis防御力奇高…。击败他之后，他丢下 zoids 就跑了。从 zodis 的资料发现他的逃逸方向就在 BD 本部东面的斗技场。来到所示地点ゴ－ストドイム，这次的对手是加鲁特。他的实力…因为回避率偏低，弹弹打实，几个回合下来加鲁特就败了。这时候，神秘的声音传来，想要终结一切就到北面湖边的洞穴ブルトン来….有完没完啊。又要走迷宫了 555555。来到第 N 层，好多人啊…布拉德也在其中。战斗是胜利后，布拉德告诉泽鲁，加鲁特就在东北方面的遗迹，先来到南面的遗迹，这里4层的入口处可以学会ゴジュラスギガキャノン合体。来到最深处，一直以来的迷之男终于出现，他的名字叫ヒルツ。他大概有 2500 的HP吧，击败他吧！之后来到东北方的中央遗迹从第七层的裂缝进入隧道，加鲁特..终于又见面了。加鲁特的计划已经到了倒记时的阶段了，一座高塔拔地而起。加鲁特也揭开了事情的谜底，原来尤那是由从ゼネバス帝国消灭前从ゾイド人的遗传因子做出来的人工生命体。和デスザウラ－因子相结合而成。但是

ゼネバス还是灭亡了..我们的族人被ガイロス背叛，全部都…死了。加鲁特一直在等待着机会！尤那存在的秘密，帝国没有一个人知道..而加鲁特一直在寻找着尤那。由于时空转换，终于让我成功了，デスザウラ－的进化形态デスメデオ苏醒了而尤那就是引子。为了拯救尤那，为了拯救这个世界。

泽鲁一行发起了最后的冲击…デスメデオ损耗到一定程度时候，加鲁特急了。（可恶，尤那一直在反抗…）如果把デスメデオ破坏，尤那也会死的。这时候リバ－アス突然出现，zodis 化成一道光箭，刺进了デスメデオ，尤那被解放出来了，加鲁特不得已停止了ZOS，一阵震动中，比赛场地变成了斗技场附近的荒地。战斗再次展开，比赛中途裁判发出全大陆警告，但是卫星失去控制，马上要坠落到地球上！丧心病狂的加鲁特却认为这是上天在帮助自己实现他的野望，发起了疯狂的攻势。在泽鲁和同伴们坚持不懈的攻击下，加鲁特终于倒下了，战斗后ユ－ナの▮い习得，之后为了卫星坠落的事情，dr.t提议让大家召开一个紧急会议（选择是的话作战会议习得），在飞空艇和所有人一一对话，トロス博士预测卫星会掉落在アイガデイア王国附近，但是现在却没办法阻止，因为不知道解除卫星降下的密码。而デスメデオ使用ZOS的后遗症也出现，时空壁开始崩坏，而世界也即将毁灭！而根据石板的预言，只要泽鲁和パラス发挥出100%的力量就有可能把时空恢复原状，这个时候尤那突然告诉大家デスメデオ并没有被毁灭，大家闻言大吃一惊，最后决定由比特对付卫星，而其他人则去干掉デスメデオ，发现了デスメデオ后，开打。又是打的不死不活的时候，尤那冲了出来，其实デスメデオ是和我心意相通的，其实デスメデオ的本意并不想战斗。果然デスメデオ没有再攻击了。你有这招干吗不早说－－－让费我时间。而リバ－アス也从デ



スメデオ身体中解脱，加鲁特到死也不明白デスメデオ不是他们族人的遗传吗？为什么，为什么他竟然不想战斗呢？终于被打倒了，而比特也使用全弹发射，把卫星给消灭了。一阵白光后…整个事件又回到了开头…..泽鲁：“又见面了尤那…..”。尤那的脸上充满了笑意：“是啊～又见面了”。之后游戏会提示要你存档。

接续通关记录，会保留所有的资料，而开始地点是在サンドスト－ム斗技场..之后还有什么秘密我就不赘言了～～

混沌时代III

时之封印



文：王华崇／编：静寂星海

游戏一开始可以通过MODECHANGE更换游戏模式，共有剧情，RPG，奈霸大陆三种模式供玩者选择。剧情模式就是以阿尔弗雷德及威利斯为主角的主线模式；RPG模式的目的则是自设人物挑战100层的"鬼魂之塔"；最后的奈霸大陆模式就是讲述以往历代"鬼魂力量"的故事所发生的大陆上现在的状况……

游戏开始编辑十圣士的时候是可用通过输入特殊名字获得超强能力，具体情况见下面介绍，其中"*∞～"（必须要通关两次之后才可使用）：

名字：

"*0～"　　各项RPG能力强化到20，忠诚度最大，幸运指挥加到15（最大值），潜在能力20。

"*1～"　　腕力31

"*2～"　　体力31

"*3～"　　精神31

"*4～"　　知力31

"*5～"　　骏敏31

"*6～"　　魅力31

"*∞～"　　体力值为最大的9999，各项RPG能力强化到最大的31，忠诚度最大，幸运指挥为15（最大值），潜在能力0。男性职业为"最强之男"，所带兵种为"最强之男的弟子"。女性职业为"暗之女皇"，所带兵种为"暗骑士"。

首先让我们进入第一个故事中，去了解阿尔弗雷德与威利斯的故事……

封神历125年

大陆上两大国家塞侬（セノン）教国与拉迪娅（ラテイア）王国之间爆发战争，首次交战以拉迪娅的战败告终。这之后，拉迪娅将防线收缩，集结残存部队准备与塞农决一死战，但最后的胜利者却依然没有改变。时间不断的流逝，直到那命运的一日……

街上，飘着淡淡的雪花，一群黑衣人向着目的地进发；红衣长发的青年走在寂静的墓道之上，白衣短发的青年缓缓的从家中走出……

第一章

诞生！新的国王

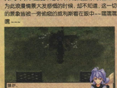
阿尔菲尔德（アルフィルド，以下简称阿尔）静静的站在墓碑之前，长眠在此地的正是他从前的战友乔尼（シュネイ），阿尔很想在此处再多陪伴友人一会儿，但拉迪娅王国王子的身份迫使他不能在此逗留时间太长。

但该来的事情还是会来，阿尔刚刚踏出墓地，四名黑衣人便站在他的面前拦住了去路，不用问，他们的目标一定是王子的性命。正在黑衣人即将动手的时候阿尔的好友威利斯（ウェレス）及时赶到并轻松的斩倒两名黑衣人，之后又将余下二下砍倒，但阿尔却出于善心放走了其中一名叫做奥尼基斯（オニキス）的刺客，而对方却毫不领情的留下一句："永远不会忘记这一屈辱……"之后便逃出了二人的视线。

阿尔陪同威利斯再次来到乔尼的幕前，二人回忆着两年前格鲁法姆平原上的那场大战，立誓要以自己的生命来守护拉迪娅王国及三人之间的友情。

在威利斯的邀请下，阿尔来到了他的家中过夜，威利斯一家人对王子的光临大感荣幸，而威利斯的妹妹蒂法更是打飞了她的哥哥，粘着阿尔不放。在半夜的时候阿尔听到了一些奇怪的响声，好奇之下便寻着声音走了出来。原来还是蒂法，她告诉王子，去拉迪奥尔（ラディオール）树下见面便一溜烟的跑掉了，来到屋子外面，威利斯的父亲王子的老师罗格正在散步，他好象改不了教导人的毛病，见了王子就大讲什么战斗方法之类的……

绕了好几圈，阿尔终于来到约定的树下。在静谧的月光之下，蒂法终于鼓足勇气向阿尔表达了深藏在心中许久的爱意，面对如此天真可爱的少女，阿尔怎能开口说不？阿尔刚刚收下蒂法的护身符（お守り），天上便下起了阵阵的流星雨，就在二人为此浪漫情景大发感慨的时候，却不知道，这一切的景象皆被一旁偷窥的威利斯看在眼中~~嘿嘿嘿嘿~~~



塞农海王军基地内部

塞农海王军总司令巴凯姆（ハゲーム）在接到奥尼基斯的报告之后重新制定了灭亡拉迪娅的战略。他首先派出心腹波普斯（ホッブス）抄袭拉迪娅军的后路，然后又叫来魔族战士阿布多玛（アブドマ）带领本部充当正面的诱饵，希望借着艾尔非斯老王病重的机会一举灭亡拉迪娅……

次日清晨，拉迪娅的士兵进入罗格的宅邸报告说塞农海王军已经于恰利昂（キャリオン）登陆，并正聚集兵力向王都利迪斯方向推进。情况万分火急，拉迪娅最后的几员强将王子阿尔菲尔德，老将军罗格，战场上的一阵风威利斯整兵出击。

1章SLG部分

本章的势力只有阿布多玛的塞农海王军，而且实力极其孱弱，派出王子队或者任意一支部队便可将其消灭。之后王都传来消息，艾尔非斯老王病危，阿尔只得火速赶回。

病榻前，老王嘱咐阿尔弗雷德与威利斯一定要



保护好拉迪娅王国之后便平静的离开了人世。而在这之后阿尔菲尔德便继承了王位成为了第十七代的拉迪娅国的国王。而我们的故事也就从此正式开始了…………

第二章
英雄的归还

由于老王的意外病故使得阿尔及时赶回了王都，而塞农海王军总司令巴凯姆的阴谋也就意外的宣布破产。在同僚的质问下巴凯姆正无力辩解之时，迪尤罗斯教皇亲自出面替他解了这一围……

深知不能再度失败的巴凯姆终于亲自出马调集塞农海王军的全部军力向拉迪娅发起攻击。与此同时。一直沉默在一旁的诸多其它势力也都于此时加入了战团。

SLG部分指导

本章的敌人分为四股。建议先把主角调到上方，首先进攻特雷夏骑士团，不用去理会什么同盟关系的问题，只管灭了它就是了，之后应该会收到该国君主索罗(ソロ)及其手下的几员强力武将，再然后便直捣海王军基地，不赞成先打夏尔特族和葛布林，因为那样的话会浪费大量的时间和人力，得不偿失。灭掉海王军之后，如果在当初你没有将阿布多玛及巴凯姆处刑的话便可在此时于其基地内进行探索，会分别找到阿布多玛及巴凯姆对话之后进行战斗（注意一定是分别遇到他们单人的情况，如果是看到他们和别人凑成4人一队跟你战斗的话，就马上逃跑），打胜的话就可将二人收入己军，其中巴凯姆HP8000，指挥15，虽然RP有点问题但还是凑合着用吧。而且忠诚度是MAX绝对不会出问题！



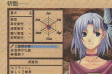
此时正常来讲在游戏开始时编辑的十圣士也应该有几位在你队中出现了，其中有一人名叫克莱夫的一定要收到队中，因为没有他的话就不能进行第二周目的游戏。留下内政武将打理后方，以王子队，巴凯姆队及索罗队为主力向上方推进，很快便可通过本章。

塞农本国

海王军全灭的消息传到迪尤罗斯教皇耳中，塞农骑士团的团长多古玛请命出阵，一旁的拉修特尔劝他不妨耍点手段，而正直的多古玛却对此行为不屑一顾。

一方，制压了大陆西南的拉迪娅军接到了一则奇怪的消息：格雷利奥（グレリオ）砦驻扎着大量上次大战时没能撤退的拉迪娅军残党，他们在此时提出要求要与王子军合流。而这支队伍现在的领导人正是在上次大战中失踪的拉迪娅军神"莱娅(レア)"……

为了对此事一探究竟，阿尔，威利斯，罗格及蒂法来到格雷利奥砦进行探索。而站在这里的正是莱娅没错，阿尔兴奋异常邀请莱娅再次出山为拉迪娅奋战，莱娅也表示愿为祖国赴汤蹈火。就在众人兴高采烈之时威利斯却不知为何翻了脸、拔出剑来，对于众人的阻止完全充耳不闻，执意要与莱娅一决生死。本战是威利斯与莱娅的一对一，要想取胜其实很容易，只要之前买过HP70%～100%回复的药就能轻松打胜，不过目前还不知道能有什么影响，只看到战斗结束之后，莱娅还是一剑将威利斯斩倒……



威利斯静静的躺在一座小山丘上，一名少年慢慢向他走来……

少年："害怕吗？"

威利斯："我怕什么啊？塞农教国吗？我们现在已经占尽了先机。莱娅吗？不，如果再给我一次机会绝对可以赢他。"

少年："不怕就好，你现在是在自己的梦中世界，这一切也都是梦而已……"

画面一转，一间小屋内，年轻时的罗格和艾尔非斯王注视着面前的婴儿。

罗格："看来没错了，这位王子就是解开封印的钥匙。"

艾尔非斯："这样的话，邪恶之徒一定会想法设法来找到他以解开封印吧？"

罗格："绝对不能让王子落入他国手中。一定要把王子锻炼成能够能够站在阵头面对任何强敌的统率者。请把这光荣的任务交给罗格，一定要让王子成为全大陆最强的人。"

少年："这个大陆上秘藏着巨大的力量，大得可以一瞬间将塞农烧尽的力量。而我就是那封印的钥匙，如果有人杀了我的话……拉迪娅就会灭亡……"

威利斯："你到底是谁？究竟在说些什么？"

威利斯还想更加深入的了解一下这奇怪的梦，但眼前的景象却逐渐消失，并从梦中醒来。



众人在身旁送来关切的目光，而威利斯醒来之后的头一件事便是质问莱娅两年前为何抛下他和乔尼，为何要出卖拉迪娅。莱娅满肚子委屈说不出，只能低下头静静的说声对不起。这时老罗格站出来替莱娅解了围。原来在当时必须选出一人去完成一项对拉迪娅非常重要的任务，本来应该是罗格前去，但因为罗格会很大的左右战局的胜利，不能离开而最终选择了莱娅。只要调查顺利得到"那个东西"的话就可以轻易打败塞农，为拉迪娅迎来胜利。当罗格说到"那个东西"的时候，威利斯一下想到了梦中少年所说的那被封印的神秘的力量……

经莱娅说明得知，被封印的力量就在大陆东南端的哥亚之岛，而为了尽快把这力量握在手中，下一步的计划就是尽快的向大陆东方进军。

塞农教国骑士团本部

一名戴眼镜的白衣骑士向多古玛报告说拉迪娅军汇合了屯扎在格雷利奥的残党，正在向哥亚岛前进。一旁的金发女骑士则一眼看出拉迪娅的目的是要利用哥亚岛上封印的光之圣兽的力量来对付塞农教国。此时一旁的蓝发青年站了出来说道："无论是什么样的敌人在我等塞尔法塞克特面前都是不堪一击。"

第三章
受伤的战场

相当简单的一章，注意一个月后罗格会离开队伍（以后还会回来），本章势力中，塞农骑士团的实力非常强劲，不做足充分准备的话，很有可能被敌人的合体技一击放倒。除了多格玛本队之外之前夸下无敌海口的蓝发青年奥塞（オセ）等人的塞尔法塞克特队实力也相当强劲，一样要小心。

本章中开始可以收得两名隐藏武将，详细情况见下：

1.雪人——比酷比酷（ビックビック）

在妖精的森レビ左侧通路2附近遇见他，他说想看看外面的世界什么样子就从住地跑了出来，可没想到外面的世界如此高温，只好躲在冰天雪地的妖精之森。想要邀他一起去外面冒险就必须找到水之结晶（水のカード）来降温。在第3章探索デムデノン城的时候在宝箱中找到水之结晶（水のカード）后回妖精的森レビ交给他。为了报恩他会让主角选择回报金钱（100000万），得到宝物，或者让他加入。当时是选择让他加入！不过话说回来他好象是几个隐藏人物中最没用的一个，只有必杀技"芬丽尔"还成……



2.人鱼女王——妮绣丝（ネイヒュス）

占领巴布尔克(バブルク)后，在酒吧遇见人鱼族的内芭(ネーハ)，她会告知主角青蛙族的王(ギゾン)一直对她们的女王心存不轨，现在更是把女王囚禁在了蒂姆蒂依(デムデノン)城。路见不平当然要拔刀相助，一口答应下帮她救出女王。然后

内芭会指点通往蒂姆蒂侬(デムデノン)城的密道诺兰德(ノーレンド)水路。占领蒂姆蒂侬((デムデノン)城后探索时在最里面的房间宝座后发现了密室，找到被囚禁的妮绣丝(ネイヒュス)。击败看守她的凯罗凯洛斯(ケロゲロス)便可邀请她加入队伍。整体实力与比酷比酷不相上下，但个人能力优秀，且是内政的好手～

固定武将方面借兵卢比拿中的龙炮和小玲不应该放过，个人能力和合体技都不错，不妨放到前线来吧。

全部势力扫灭之后，剧情会要求前往魔法都市席内芭(シネハ)探索，本章结束。(要是所有章节都这么简洁的话我就高兴了～～)



第四章
再会……吾友

席内芭为了调查通往哥亚岛的通路，众人前往魔法都市内部进行探索。而这都市的内部以奥尼基斯为首的塞农军残党正在尝试着最后的抵抗，他的女友缪莉(ミューリー)也匆匆赶来要与奥尼基斯一起战斗，而奥尼基斯则要求她带领老弱的士兵返回本国，并约定等任务了结之后一定会回到祖国与她相聚……

先到东通路的地下牢，打倒守卫放出里面的囚犯，他们会加入，其中最后一名黑衣剑士海德(ハイド)则只扔下一句："将来一定会报答。"便飘然离去了……

威利斯在守卫身上翻到钥匙，之后进入原本打不开的那扇门……

奥尼基斯和几名塞农军残党已经作好了最终决战的准备。双方的理念和信仰完全不同，没有什么可说的，为了各自热爱的祖国……

几名塞农兵已然倒下，而剩下的士兵则使用了最后的手段——使出同归于尽的招数气孔弹，最后祝福着自己热爱的祖国冲向了阿尔菲尔德。危机之下威利斯冲上前去将阿尔推倒在一边。

爆发过后，只有阿尔和奥尼基斯还能勉强支撑着站立起来，什么都不用再说了……最后的一骑讨！

说实在的如果有得选择的话，真不希望阿尔和奥尼其中任何一个人倒下，但一切都必须有一个了结……之前一定要记得给阿尔装备带法的护身符"お守り"。战斗中注意回复，取胜决非难事。

威利斯又一次进入了奇怪的梦中，因为知道了封印之键的事情，这次他在梦中质问那名少年是否就是阿尔菲尔德，而少年却闭口不答……

威利斯醒来之后，发现众人都还安好，刚要询问阿尔为何要到自己的梦中之时外面传来嘈杂之声，经探明原来是好热闹的市民们要来欢迎王子殿下。为了不让市民失望，众人只好走出来接受市民的欢迎。没过多久，缪莉破门而入，而在她面前的……却只有孤独的躺在那里的奥尼基斯……

庆典活动一直进行到傍晚，市民们对于这位和蔼可亲的王子很是满意，就在当晚，一名非常漂亮的女子出现在众人面前并要求为王子献花。就在阿尔接过献花的一瞬间，女子手中的白刃也刺进了他的身体……愤怒的莱娅当即将这名女人砍死在当场，但……一切都没用了……而威利斯更是在一旁惊呆得一动不动……此时此刻他的心中是否又想起了两年前的那一刻哪？

按照阿尔的遗言，威利斯暂代国王之位，继续寻找到达哥亚岛的通路。黑衣剑士海德再次出现并说他知道去往哥亚的道路……

第五章
时之封印

非常简单的一章，以威利斯，莱娅，海德，蒂法组成队伍，来到哥亚岛探索就可进入封印之塔。进入最里层遇到西纳普斯。打败他后他会说出封印之力的真相及告知威利斯其实他才是命运的王子，成为封印之键的人。也就是说阿尔菲尔德——他的哥哥一直都在充当他的挡箭牌，把敌人的注意吸引到自己身上。并反复强调被封印的力量其实就是魔兽塞农，是邪恶的力量，是会一瞬间让整个大陆灭亡的力量，嘱咐威利斯一定要阻止封印的解开。而最直接的方法便是赶到圣地奥尔菲斯(オルフィス)在魔兽的封印之地阻止它的复活……也就是说必须要攻进塞农本国才可以……

因为本章没有太多负累所以在探索之前应该想办法充实内政，调动兵力，准备好迎接下一章的苦战。

第六章
失去安息的日子

相当重要的一章，本章可以说是SLG部分最后的决战了！敌势力有9支之多，且有两支出现在我军后方，如果上一章没有作到很好的调配的话，恐怕这时就要吃上苦头了………在本章中登场的隐藏人物有三名，具体加入方法见下：

3．可琳可琳(クレインクレイン　可琳可丽？？)

首先要占领砂之塔和砂之町。在砂之町的酒吧和吧台前的士兵对话将可以对砂之塔进行探索。在砂之塔的"死者之间"发现可琳可琳正被两条僵尸龙堵在角落里，冲上前去帮住她将两条僵尸龙解决

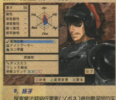


就可邀请她加入队伍(此人物绝对是第一版游戏时最强的角色，光看那能力六角星就知道跟其它人完全不在一个档次上！而且兵种也是最强的蓝龙部队)。但要注意，战斗之前作好充足的准备，因为敌人毕竟是两条龙……



4．罗(ロブ)

探索圣都卢克斯(ルークス)，前往酒场，会遇到罗在"欺负"几名逃兵。他见众人来到此处，会问是不是要抢走他的猎物，这时应该选是，然后和他展开战斗，获胜之后即可邀请他加入队伍。实力上与可琳可琳不相上下，兵种也一样是蓝龙，且独有必杀技"スギット・ロブ"的威力比可琳可琳的"龙之门"大上许多，通常只要一击就可让一支完好的部队当场坏灭，且也不像可琳可琳那样漫天要价，雇奖金只有1900就好～



5．抚子

探索魔法贼岩佐霍斯(ゾポス)进到最深层的实验室，抚子正在这里调查。她把主角等人误当成从事非人道研究的恶人而与威利斯展开战斗。不敌之后她会稍稍冷静下来。知道错怪了好人之后，为了报答威利斯便加入了队伍。实力方面比一般武将强不少，但要跟上面两个家伙比的话就差太多了……



第七章
父与子

没什么意思的一章，威利斯等人接到消息说连

续的失败使得塞农教国的官兵几近疯狂，他们准备把拉迪娅的俘虏全部集中在布拉德（ブラド）洞窟处刑，为了救助士兵的性命，威利斯等人立刻前往布拉德洞窟展开调查。而在这里却看到了莱娅的父亲德莱艮（ドライゲン）。他被敌人要挟被迫要与威利斯等人一战，此战莱娅如果取胜则德莱艮会死掉，而如果故意放水败给他的话，会突然出现一名叫做“铳狼太”的枪手替一枪轰掉敌人解决困境。而德莱艮和铳狼太也会加入拉迪娅军，所以建议还是败给他为好。



第八章
苏醒的魂

塞农教国连战连败，教皇迪尤罗斯孤注一掷使出了最后的手段——也就是“星落的仪式”，而所谓星落的仪式究竟是怎么回事并没人知道，但看教皇身边的拉修特尔的意思就是说这仪式就是要召唤星星撞击大地（汗……让我想起了塞菲罗斯）！也就是要毁灭整个大陆！

一周目最后的SLG部分，敌人是塞农教国最后的势力及魔兽塞农的手下妖兽奥比斯与幻兽拂罗格，这俩家伙各带一百多骷髅兵雄踞一方，要想安全取胜只能派出极为强力的部队一蹴而就，这俩家伙的必杀技名为“补食”其作用是大量杀伤我军并增强敌军（说白了就是把你的人全变成骷髅兵……），所以绝对不能给他使用的机会，建议使用兵种和统率都很强的部队，一回合将其歼灭，推荐人选是可琳可琳及罗等强力隐藏人物打一队，主角等人打一队（反正要回王城，顺道）。最后还有一支敌势力便是以死去的艾尔非斯王及乔尼等人组成的暗黑拉迪娅军，其中艾尔非斯和乔尼实力相当强劲，没有十足准备之前不应草率进攻。面对王家之幕的恶变，罗格非常担心在其中王子阿尔遗体的平安，要求威利斯前往调查，此时应先回到王都调查，在罗格的家找到他，出来把威利斯、莱娅、罗格、蒂法组成一队，前往王家之墓调查。而在这里面众人却看到了非常惊奇的一幕———王子阿尔



菲尔德竟然活生生的站在众人面前，绝对不是死灵复活或其它什么，而是真正的活生生的王子。这时威利斯想起了一则古老的预言——“在满月之夜的拉迪奥尔树下，少女用自己的真心送出的护身符会保佑接受他的人……说到这里大家都应该知道了，救到王子性命的正是蒂法送给他的“お守り”……



此时会出现选项，问你是保持原来莱娅跟海德的合体技还是换成阿尔与莱娅，建议选择后者，因为新的合体技实在是太强、太强了！不过可惜的是，在一周目你是再没有几次机会使用王子及这一合体技了……因为接下来他所要使用的人物是只有四个“威利斯、莱娅、海德、蒂法”。

第九章
神都

消灭地图上所有的势力之后就会进入本章，塞农教国的神官拉修特尔前来要求参见威利斯，他告知众人，教皇迪尤罗斯就要进行星落的仪式来毁灭整个大陆，虽然一看就知道这家伙不是什么好东西，但所谓宁可信其有，不可信其无。众人也只好来到了最后的神都塞诺克斯（ゼノクス）寻找教皇迪尤罗斯的所在。

而迪尤罗斯就在祭坛的深处，此时他正在念动咒文催动星落，见众人来到之后便停下来准备最后的决战。



众人打倒了迪尤罗斯，他向大家说出了事情的真相，跟席纳普斯说得几乎无异，而威利斯也终于相信了所谓强大的力量就是魔兽塞农所持有的破坏之力，而一直以来威利斯等人都在走着一条完全错误的道路。正在这时拉修特尔冲了上来将迪尤罗斯击倒，原来想借此机会取得教国最告的权利并杀掉威利斯等人，从而独霸整个大陆，面对这样的家伙还有什么好说的啊？是刀是剑就往他身上招呼吧！

深受重伤的迪尤罗斯最后将这个大陆的未来托付给了威利斯，要他前往封印之地奥尔菲斯（オルフィス）与即将复活的魔兽塞农作个了断，为了拉迪娅，为了塞农，为了所有站在威利斯身边的人以及……威利斯自己……

第十章
光与影

保持原来的队伍来到奥尔菲斯探索，在即将走进次元之门的时候威利斯突然提出要一人前往，但莱娅和蒂法坚决反对，而似乎跟此事件没有什么直接关系的海德也要一起前往。固执的威利斯此时想到的是用武力让众人屈服……

威利斯以一敌三，失败的话就会GAME OVER，为了稳妥起见可以在此战之前将三人的装备换成最初级的垃圾，然后使用4级技狂点即可轻松获胜（顺带一问，关于这个快点按键的必杀技不算最后一下的话大家都能点到多少HIT？反正我这笨蛋最好成绩只有60下……感觉理论上65以上是绝对成立的……）



虽然此时三人都已经不是威利斯的对手，但他们却还是坚持不让威利斯一人前去。最后威利斯也只能跟大家一起进入次元之门（千万别忘把装备换回来）……

封印之间

塞农：“揭开我封印之人啊，说吧，你想要什么？”

威利斯：“我想要的只有一个，那就是再次把你封印起来。”

塞农：“愚蠢啊……象你们这样渺小的人类能把我怎么样啊？”

威利斯：“那就来试试看吧！”



敌人是塞农及他身边的妖兽和幻兽，推荐战术是蒂法先给自己加速，然后再给塞农减速，之后再给全员加速，先砍倒喽罗，再集中对付塞农，注意多用道具回复，应该是没有悬念的战斗。

众人成功将塞农打入了异次元空间，而此时的塞农还不甘心失败，硬要拽着威利斯来垫背。在黑暗的深处，威利斯请求乔尼把他带走，而乔尼却对他说，这里不是他该来的地方，他应该回到共同奋战的伙伴们身边去。正在此时莱娅等人也都跳了进



来，愿与威利斯生在一处，死在一起……

与塞农的最终决战，与往常的游戏中BOSS越变越厉害不同，这次的BOSS变了之后则成了一个废物，轻轻松松就可以让它魂归那世……

全ては無より生まれ、
そして
全ては無へと戻るのだ。

一切都结束了，在罗格以及苏醒的迪尤罗斯，拉修特尔等人的帮助下威利斯几人最终成功回到了现实世界。此时再也不会有战争和阴谋存在了，整个大陆迎来了和平……

平静的一天来临了，蒂法还是象原来一样快乐的生活着，而她心仪的对象此时好象就要被莱娅翘走了（笑~），威利斯还是整天倒在床上睡大觉，罗格则来到老王的幕前吹嘘自己不负所托，而一直以来让人动机不明的海德也终于显露了她的内心，在乔尼的墓前解开了缠在头上的发带并万般温柔的说上了一句：“乔尼，艾莉莎又要变回女人了……”



你说什么？一切都结束了？？怎么可能？？？

话说威利斯那天不知道在哪翻出一本破书，并

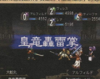


远赴千里之外的神都塞诺克斯请教教皇老头，教皇老头拿来看了半天之后说道：“啊，这是很久以前的古文书，这上面好象说要完全封印塞农的力量就要去东面大奈霸大陆（ネバーランド）的鬼魂之塔，于是众人再次作好准备整装出发！

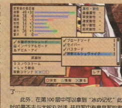
这就是游戏的二周目，进入条件据说是一定要收得十圣士中的克莱夫（クライブ），不过我想应该没那么简单吧，我觉得应该象我一样不杀一人（除了小兵和怪物之外）不使用禁咒吧？



二周目的主要任务便是进入鬼魂之塔的最上层或者统一奈霸大陆，不过要注意第一周目中的金钱和仲间（只剩下威利斯，罗格，莱娅，回复真身的艾莉莎，阿尔菲尔德，蒂法，迪尤罗斯及拉修特尔）完全不能继承，而道具却可以，所以建议在通关之前把钱全部换成道具，无论是统一还是登塔都会迎来最终的结局，鬼魂之塔的位置其实就在城塞都市罗基昂（ロギオン）附近，只要在罗基昂探索即可发现。最终BOSS正是鬼魂力量3以后便失踪不见的系列究极最强无敌狂暴人物——大蛇丸！！（塔顶还有一把名为神剑艾尔西维克）不过本场战斗中他还是相当好对付的，虽然单体攻击一剑可造成我方8000点HP以上的伤害，但在99颗妖精の－面前根本不足为惧，而他赖以成名的必杀技“皇龙轰雷掌”也只是我方全员HP1/2左右的伤害，再加上他本身HP也不高，很容易就能击败，而在打败他之后游戏也就迎来了真正的（糊里糊涂）的结局







了……

此外，在第100层中可以拿到“冰の记忆”此时如果不去与大蛇丸对话，并且军中有魔皇军的君主罗塞（ロゼ）的话就可以打开港町巴尼莱斯（ハニレス）深处永久冻土的冰封的大门，而在此深处可以收得的仲间便是……活活~稍微卖个关子，大



家进去一看便知了！放心，保证你绝不后悔！

此外的此外，关于此游戏中其它一些隐藏要素还有很多，很多（比如奈霸大陆上的隐藏武将，隐藏剧情等等）……要全部写尽一期绝对不够，剩下的内容就有待大家慢慢去深层的探索了~

附：合体技一览及全势力名称



合体技一览

名称	组和人物	类型	属性
1アナザー・キングダム	アルフィルド和レア	魔	技
2臭乂・千蹴轮	龙炮和小铃	技	技
3オールレイザー	ドクマ和ギーフィス	技	技
4クロス・フィールド	ウェレス和ティーファ	技	技
5白い闪光	ソロ和ミントス	技	圣
6スピリット・キングダム	アルフィルド和レア	技	技
7ソウル・ブレイカー	レア和バイド	魔	技
8ブリティボーイ	チェイクス和デルフィ	技	圣
9龙神没	スサノオ和イズモ		火

全势力介绍

势力：特拉曼圣骑士团

君主：ソロ
据点数：3
フェッディ宫殿
神圣都市バラハン
ハスルク
配属武将：
ミントス
ニミアル
フュナ
ミュナ
ビュナ
カテリナ
总兵力：400

势力：赛农（ゼノン）海王军

君主:バ－ゲム
据点数：4
ゼノン海王军基地
グリアッド港
カルム
バラス高原
配属武将：
ホッブス
アネン
トムラフ
ドッコ
オルボス
ホイット
レネ
ゲバラ
タナトス
不动
军是
总兵力：600

势力 夏尔特(ジャルド)族

君主：エリエル
据点数：2
妖精之森レビ
森之都ジャコロ
配属武将：
ミリア
ルキル
シャミニ
ナソ
ドラ
ゴッズ
ボルタ
总兵力：400

势力：都市林盗贼团

君主：ゴライオン
据点数：3
ボダマ－洞穴
トリオン砂漠西
トリオン砂漠东
配属武将：
ベベム
エソトス
ドライオン
ク－ロ
总兵力：250

势力：卢比曼(ルビーナ)佣兵团

君主：龙炮
据点数：1
王烦寺
配属武将：
弹拳
王印
小铃
霸王
虎識
飞影
总兵力：350

势力：水溶凯罗盖罗斯(ケロゲロス)

君主：ギゾン
据点数：4
デムデノン城
ネベレク川・上流
ネベレク川・中流
ネベレク川下・流
配属武将：
オード
クスコム
アンゴン
オズマ
总兵力：250

势力：加迪斯兵团

君主：パプテイマ
据点数：2
トスポン岛
ダム岛
配属武将：
ロブロブ
ポポム
トラオウ
シャム
总兵数：250

势力：超力军多瓦

君主：ドングウ
据点数：3
ドルネン山
ユブフ山
ザホイ山
配属武将：
ムーガ
ネツガ
ベスター
グルース
总兵数：250

势力：魔法同盟ザーゲ

君主：デゴワ
据点数：2
魔法都市
トルニアール
配属武将：
マ－ルン
グファアイチュ
モルトバ
サミュウ
レコ－ル
モ－ガン
总兵力：350

势力：魔性之民

君主：シュナイト
据点数：1
魔岛クロッグ
配属武将：
セトリタス
ビュ－ディ
マイミ－
レナルド
シンディ
ロ－ロイ
总兵数：350

势力：黑之部队

君主：ダ－クソア
据点数：1
ホバ岬
配属武将：
ネヴァ
黑王
マ－ドス
总兵数：200

势力：哥姆(ゴ－ム)龙骑兵

君主：コズムズ
据点数：1
配属武将：
キァバラッブ
アブミ－グ
エイニ－
ジエニフア－
总兵数：250

势力：巴鲁迪兰特(バルデライト)自治军

君主：チエイクス
据点数：1
バルデライト岛
配属武将：
デルフィ
ハ－ドゥ
グライス
ネッチエス
シルティ
アゼネ
总兵数：400

势力：阿古鲁(アグル)天空骑士团

君主：マリフアラ
据点数：1
飞空要塞バルト
配属武将：
フライス
ミ－シャ
カイゼル
リッジ
シャンク－
ガイク
ルブル
总兵数：500

势力：圣天慕古古(モンクク)

君主：ギュイ
据点数：2
ハイマ－ル
リタク
配属武将：
ダルマロ
ジエイハ
ニナ
总兵数：200

势力：古代神军摩巴夫(モバフ)

君主：アマテラス
据点数：2
大蛇城
グランアクウルド
配属武将：
スサノオ
イズモ
幽灾
黑金
藏菜
霁呼
ラビ
ジュ－コス
アンジエル
总兵数：500

势力：幻兽奥比斯(オ－ビス)

君主：オ－ビス
据点数：1
神的森
配属武将：
スカルフオン
スカルアウイン
スカルジエン
总兵数：200

势力：妖兽法姆罗克(フムロク)

君主：フムロク
据点数：1
魔的森シエ－ヘ
配属武将：
スカルボ－
スカルバ－
スカルジ－
总兵数：200

势力：暗黑拉迪亚军

君主：艾尔菲斯
据点数：1
王家的墓
配属武将：
グリム
エルフオマ
ル－
デニスイ－
ナトリ
ジュネイ
エルコム
オトム
マイマ
エルタニアン
总兵数：550

势力：赛农(ゼノン)教团

君主：ナビスン
据点数：5
神都ゼノクス
ドルゴア砦
レモ
グラマ
ガルゼラン砦
配属武将：
ロッコン
フ－チエム
ヴァグス
アラジエン
人王
サ－マン
ボイルド
ジエラ
ズブ
ア－リンロ－ラ
ギュキュバ
ノックス
アルファゼロ
ホルモア
カゲノウ
向日葵
メル
ノア－ル
ウッキ
总兵数：1000

秘技COOL

主持人：石田

本月真是个丰收的月份，《创造球会3》、《圣魔战记3》等优秀的作品都一股脑的跳了出来。这个暑假，大家应该不愁没有游戏玩了。不过，这两款游戏的难度相对偏高，或许会带给大家带来一些困扰，本次的秘技COOL中放出这两款游戏的金手指，希望可以帮助朋友们破关。

PS2 宿命传说 2

必须码(M)

EC8783CC 14478D34
EC878304 1456E79B

金钱 MaX

1C8E222C 14BE598C

水晶(100 枚)

1C8E2230 1456E781

小队总攻击力

1CB8D2C8 1456E400

主角[凯尔]MAX

现在 HP
4C8E05DA 1456089C
最大 HP
4C8E05DE 1456089C
攻击
4C8E05E2 1456E404
防御
4C8E05E6 1456E404
知性
4C8E05EA 1456E404
命中
4C8E05EE 1456E404
回避
4C8E05F2 1456E404
幸运
4C8E05F6 1456E404
SP 回复
4C8E05FA 1456E404
SP 减轻
4C8E05FE 1456E404
TP 回复
4C8E0502 1456E404
TP 减轻
4C8E0506 1456E404
咏唱速度
4C8E050A 1456E404
地属性
4C8E0512 1456E404
水属性
4C8E0516 1456E404
火属性
4C8E051A 1456E404
风属性
4C8E051E 1456E404
光属性
4C8E0522 1456E404
暗属性
4C8E0426 1456E404
魂速直前
4C8E042C 1456E404
高速移动
4C8E0430 1456E404
咏唱速度 999 会有问题
把速值调降后再使用

全员 EXPmax(LV164)

1C8E05D4 14BE598C
1C8E0708 14BE598C
1C8E083C 14BE598C
1C8E0A70 14BE598C
1C8E0CA4 14BE598C
1C8E0ED8 14BE598C

消费道具限界所持 99 个

3C8E6516 1456E788

全消费道具限界所持 99

1C814E00 0C53A7E5
9C9A8428 39A1B0F5
9C9A842C 619FE7B5
9C9A8430 61A6E7C5
9C9A8434 3846E794
9C9A8438 B9A6E7A5
9C9A843C 39BAE7A5
9C9A8440 3859E788
9C9A8444 10591D97
9C9A8448 3858E7A5
9C9A844C 0A56B00F
9C9A8450 3A46B00C
9C9A8454 41A6E7C5
9C9A8458 419FE7B5
9C9A845C 15F6E79D
9C9A8460 39A1E7D5

PS2 天诛 3（日版）

必须码(M)

ECB3DCE4 1456E79B

忍具不减

1CBCBEC0 3873E7A5

忍术评价最大

1CBE7804 2C75E7A5

PS2 创造球会 3

必须码

EC863078 1456E79B
MONEY MAX
1CBB07FO 1456E7A5
must
ec863078 1456e79b

资金

1CE888A0 7BBD4E2E

年间坐票贩卖，资金 MAX

1cbb07f0 1456e7a5

必须码

ec863078 1456e79b

<金钱无限>

0cb0f62e 1456fb62
1cb0f62c 1456e7a5
0cb0f62e 1456fb62
1cb0f630 2894598c

必须码

F013AF50 0000000E

资金变动 MAX

D039750A 00003445
20397504 00000000
D039750A 00003445
20397508 3442967F

PS2 电脑战机 2

必须码

EC8782E0 1445197C

バカコード　跳跃力增高

1CFB0FD8 D4D6E7A5

●能力上升

(1P)队长防御力上升
1C35E398 0456E7B1
(1P)队长攻击力上升
1C35E39C 0456pppp
(1P)队长速度上升
1C35E3A0 0456pppp

pppp 值

E7A5　能力　正＋０
E733　能力　正＋１５０（攻击力上升道具，取得时补正值）
E751　能力　正＋１８０（速度道具，取得时补正值）
E70F　能力　正＋２５０
E611　能力　正＋５００
E5FB　能力　正＋７５０
E4FD　能力　正＋１０００

防御力值变更，效果巨大。只能选择一种使用，所以要注意取舍。

●驾驶员数据

クリア回数最大
1C5D8770 1455692C
总出击回数最大
1C5D8774 1455692C
任务达成回数最大
1C5D8778 1455692C
ＶＲ击破数最大
1C5D877C 1455692C
其他击破数最大
1C5D8780 1455692C
据点击破数最大
1C5D8784 1455692C
被击破数 0
1C5D8788 1456E7A5
总战斗时间
1C5D878C tttttttt
最短クリア时间
1C5D8790 tttttttt

PS2 圣魔战记 3

必须码

EC8782E0 14451AFC

全部道具(完全版)

3DF638FF 1456E788
7DF63804 1466E7A6
5BF6E487 1456E7A5

必须码

EC90ACC8 14467110

兵士不减，资金 MAX

1C8E16B0 F839B00C

「贿赂」必成功

1C8ED6E0 E5DFE31E

「劝诱」必成功

1C8B8920 E5F6E33E
1C8BA734 E5F6E31E

「褒美」必成功

1C8E01CC 159FDFC2

「破坏工作」必成功

1C8EC188 E31FE33E







首先要谢谢大家的大力支持（九十九向大家253），这期刊登的是九十九收到的第一篇读者寄给本栏目的投稿，竟然是……FFXI？！真是惊讶啊，国内玩家在玩FFXI的已经少之又少了，没想到还可以把其中的曲子编辑成铃声，不由得感叹：天外有天呀（财力与智力）～虽然不是tvgame之类的铃声，但毕竟……还是极有渊源的嘛。（再说也要照顾投稿玩家的情绪呀o_O）就请大家笑纳吧。

FINAL FANTASY XI Battle Theme 1

Ericsson

+ C + C + C + C + C + C + dp + F + F + F + F + F + F + dp + fp + #D + D + C + C + C + C#A#GGGGGGF#DFGGGCppppGGGCpppp + C + Cp + Cppppp + Cpp + C + C

Nokia

(1) * 9 2 8 8 8 0 2 # 0 (4) 99928880402#921996#**885# (5) 95482#4 (5) 918o99 (5) 9180991*90818099010919

Motorola

C6 R4 D1 R1 R4 D#1 R1 R4 F6 R4 D1 R1 R4 F1 R1 R4 D#2 D2 C6 A – #2 G – #2 G – 4 R2 G – 4 F – 2 D – #2 F – 2 G – 4 R2 C – 2 R6 G – 4 R2 C2 R6 R2 C2 R4 C4

Panasonic

1 (1) #0 (1) 2 (1) **0 (1) **2 (2) **0 (1) **4 (1) #0 (1) 2 (1) **0 (1) **4 (1) **0 (1) **2 (2) *>2 (1) *1 (1) #6 (4) *5 (4) *>5 (3) 0 (1) *5 (3) 4 (3) *2 (4) *4 (3) *5 (3) 0 (1) *1 (3) *0 (1) #5 (3) 0 (1) *1 (3) *0 (1) #1 (1) 0 (1) *1 (1) *0 (1) *0 (1) #>1 (1) *0 (1) 1 (1)

Sony

1** 00 2**** 00000 2#**** 00000 4** 00 2**** 00000 4**** 00000 2#***** 2***** 1** 666#***** 555#***** 555* 0 555* 444***** 222#***** 444***** 555* 0 111***** 000 555* 0 111***** 000 1* 0 1***** 000 0 1***** 00 1*

Philips

8 (v6), 0, 0, 2 (v5), 9, 2 (v5) #, 9, 8 (v3), 0, 0, 2 (v5), 9, 2 (v3), 9, 4 (v5) #, 4, 8 (v1), 4 (v2) #, 4 (v1) #, 6, 0, 6 (v9), 4 (v1), 4 (v2) #, 4 (ˇ2), 6 (ˉ1), 0, 4 (v13), 0, 0, 0, 0, 6 (v9), 0, 4 (v13), 0, 0, 0, 0, 6 (v6), 0, 4 (v6), 0, 0, 0, 0, 0, 4 (v6), 0, 0, 6 (v6)

FINAL FANTASY XI Battle Theme 2

Nokia

(4)(5)#5885#54(2)#99(5)488542#(2)99(4)2#8842#2(3)9919088(4)8(5)#5#88455#(5)99(6)#6#8855#6#(1)*99(5)#**5#8855#6#(1)*993**8

Motorola

F–4 R2 G#4 R2 G–1 G–#1 G–1 F–1 D–#4 R2 G–4 R2 F–1 G–1 F–1 D–#1 D–4 R2 F–4 R2 D–#1 D–1 E–4 R2 C–6 R2 F–4 R2 G–#4R2 G–#1 F–1 G–1 G–#1 G–4 R2 A–#4 R2 A–#1 G–1 G–#1 A–#1 C4 R2 G–#4 R2 G–#1 G–1 G–#1 A–#1C4 R2 E–2

Panasonic

4 (3) 0 (1) *5 (4) 0 (1) *5 (3) **>5 (4) **>5 (3) **4 (3) **2 (4) 0 (1) *5 (3) 0 (1) *4 (3) **5 (3) **4 (3) **2 (4) **>2 (3) 0 (1) *4 (3) 0 (1) *2 (4) **4 (3) **2 (4) **>2 (3) **>3 (2) 0 (1) *1 (3) #0 (1) *4 (3) 0 (1) *5 (4) 0 (1) *5 (4) **4 (3) **5 (3) **>5 (4) **6 (4) **1 (1) 0 (1) *5 (4) 0 (1) 5 (4) **>5 (3) **>5 (4) **6 (4) *81 (1) 0 (1) *3 (2) *

Sony

444* 0 555#* 0 555**** 555#**** 555**** 444**** 222#* 0 555* 0 444**** 555**** 444**** 222#**** 222* 0 444* 0 222#**** 444**** 222#**** 222**** 333* 0 111** 0 444* 0 555#* 0 555#**** 444**** 555**** 555#**** 555* 0 666# 0 666#**** 555**** 555#**** 666#**** 1* 0 555#* 0 555#**** 555**** 555#**** 666#**** 1* 0 333****

Philips

6 (v6), 0, 6 (v5) #, 0, 2 (v5), 2#, 2, 2 (v1), 6 (v2) #, 0, 6 (v5), 0, 2 (v6), 2 (ˉ1), 2 (v1), 2 (v2) #, 6, 0, 6 (v6), 0, 2 (v8) #, 2 (ˇ2), 2 (v2) #, 2, 6 (ˉ1), 0, 8 (v9), 0, 6 (v6), 0, 6 (v5) #, 0, 2 (v5) #, 2 (v1), 2 (ˉ1), 2#, 6, 0, 6 (v3), 0, 2 (v3), 2 (v2), 2#, 2 (ˇ2), 6 (ˉ1), 0, 6 (v5) #, 0, 2 (v5) #, 2, 2#, 2 (ˇ2), 6 (ˉ1), 0, 4 (v7)

SPY KIDS 3-D:GAME OVER

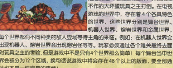
GBA	厂商:DISNEY	发售日：2003 年 7 月 15 日	售价：4800 日元
	类型:ACT	游戏人数 1 人	记忆方式：电池记忆
	媒体：64M 卡带	对应周边：无	

不知道大家有没有看过一套家庭喜剧《SPY KIDS》呢？片中讲述的故事是一对国际知名的雌雄特务，原本打算金盆洗手退出谍界照顾子女。可是，却意外的卷入了一场事件。不幸的被神秘人物所暗杀。并且，与他们一行的七名超级特务也一起跟着失踪了！原来这一切的背后与一宗企图征服世界的阴谋有关系。故事的开始就是，主角琪琪及其星仔为了揭开迷团的真相，而展开紧张而刺激的冒险旅程。



这一段奇幻的故事，将会在 GBA 中延续下去，而透过一付立体眼镜，玩家将会体会前所未有的立体效果。

全新的故事



在今次的游戏版本中，将会采用一个与电影版本不同的故事，游戏中玩家会操作着星仔，为了拯救被擒的姐姐而进入电视游戏世界，并把无恶不作的大坏蛋玩具之主打倒。在电视游戏的世界中，存在着 4 个各具特色的世界，这些世界分别是舞台世界、机器人世界、熔岩世界和金属世界，每个世界都有不同种类的敌人登场等待主角的来临。例如：在机器人世界会出现机器人、熔岩世界会出现熔岩怪等等。玩家必须通过各个难关最终去面对玩具之主的考验，但是游戏中不是只有4个世界那么简单！每个舞台当中世界会被分为12个区域，换句话说游戏中将会存在48个以上的版面，要全部通过也不是一件容易的事情！

第一个要使用立体眼镜的游戏！

不要以为此作只是简单的冒险动作游戏，只要带上赠送的3D立体眼镜进行游戏，就会发现游戏画面出现立体的特殊效果，这种感觉就好象在看一场立体电影般一样。而这也是游戏的标题加上3-D一字的意义，

顺便一提的是，在此之前并没有任何一款游戏使用立体效果的GBA游戏出现，换而言之这将会是一个技术的突破！

多姿多彩的特技和武器

正如电影一样，两位小主角会使用千奇百怪的HI-TECH武器。游戏中当然会遇到各种不同属性的武器出现。例如：火箭鞋就是其中的一种，而除此之外，能够使出多种特技也是游戏的特色之一，可以通过攻击敌人使出特别招式，可以出现的招数有，连续攻击、三重攻击和偷取精力等几种动作，可以说是出演的很华丽。

动作以外的追加模式



除了正规的动作冒险成分以外，游戏中还加入了不少的附加模式，在冒险之余有更多的有趣玩法。例如：以主角星仔拿手的滑板进行竞赛、互相比试实力的单独决斗模式等等。更多的隐藏元素还要靠各位玩家们在游戏中去慢慢发现！



在GBA上进行的3D大冒险——SPY KIDS 3-D



决定在7月发售的GBA游戏《鬼武者 onimushatactics》是一款战棋类的角色扮演游戏，本作是PS2版本的延续作品，但游戏的整体风格与《鬼武者》系列关系不大。

一款追求冒险刺激的游戏逐渐过度到依靠大脑思考的S.RPG型游戏，相信很多人都会感觉不适应！不过，好在这款游戏的战斗方式类似于《皇家骑士团》的风格，系统和引擎都继承了下来。还有，游戏既然标榜为《鬼武者》那么就一定要有《鬼武者》的特色，《鬼武者》系列里的最大特色就是在于"魂"！击倒敌人后会散发出"魂"，王仁丸可以使用吸魂的拢手予以吸收，再用于强化己方的武器和防具。运气好的话，击倒敌人后还能拿到"幻魔石"，玩家善加利用的话，还可以合成出更强的物品或道具。应该会有许多玩《鬼武者》系列的老玩家会喜欢上这款游戏的！现在我们简单的介绍一下游戏中的前三关，以便大家在购买时有个参考！

三太夫的战斗教室

本作的战斗系统是45度斜视的版面，是典型有地形高低差的战棋式回合型游戏。游戏初期，三太夫会传授王仁丸一些战斗的技巧，这包括移动、特技、道具的使用等等。

第一话：幻魔

王仁丸 鬼武者之力觉醒

为了达到剑之道的极限，王仁丸决定踏出修行之旅，他受恩师——百地三太夫所托前往伊贺之里，告别出发时碰上数头幻兽。三太夫立即传授鬼之拢手之力给王仁丸，一场激战之后将它们击倒。王仁丸体内的鬼武者之力却因此觉醒，得到鬼武者之力的王仁丸与妹妹胧一起向着正受到幻魔威胁的伊贺之里的国境出发了。

身世之迷

与幻魔战斗后，三太夫便对王仁丸和胧说出他们的身世。原来二人是鬼武者血统的继承人。身负鬼之力的宿命要与幻魔抗战到底！王仁丸听过之后毅然接受了命运，决心对抗邪恶的幻魔族。

GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2003年7月25日	售价：4800日元
	类型：S.RPG	游戏人数 1人	记忆方式：电池记忆
	媒体：64M卡带	对应周边：无	

第二话：伊贺之攻防

齐心合力消灭幻魔、伊贺三人众登场

在织田信长所率领的幻魔军团袭击伊贺之里后，这里已经是满目创痍。等王仁丸和胧赶到这里之后见到伊贺三人众正在独立对抗幻魔大军，于是两人立刻出来相助，但是实力相差太大马上就要落败。正在这时，一位年轻的战士出现，以铁炮狙击信长，及时的解救了大家。

彦一　坊丸　半平太

拥有领导才能的彦一、沉默寡言的坊丸，行动直接简单的半平太，这三个人都是王仁丸童年时的朋友。因为小时候要各自修行的缘故，所以分开了很久。现在三人因为故乡被毁灭，为了复仇决定与王仁丸一起战斗共同对抗幻魔！

第三话：杂贺的年轻头领

使用铁炮狙击信长的人

信长旗下的幻魔军团步步进逼，信长的忠臣羽柴秀吉率领幻魔来到王仁丸的面前。与此同时，手持铁炮的年轻战士又再次出现！原来他就是杂贺众的头领，杂贺孙市。伊贺与杂贺可以说是有很大渊源的，同样是为了建设一个自由的王国而努力，可是当王仁丸向孙市提出要共同对抗信长时，孙市的回答竟然是……

孙市为何沦落为雇佣兵？

虽然，孙市正在狙击信长，与王仁丸的意向相同，可是问到是否一同行动时，身为雇佣兵集团的首领杂贺孙市为了自己雇佣兵团的利益还是向王仁丸提出用金钱来雇佣他战斗的条件，杂贺的真意到底是什么呢？难道真的只是为了钱财吗？

燕

在伊贺之里出身的女忍者，忍术修炼的十分熟练。是王仁丸之妹胧所仰慕的女忍者，她时常会以严厉的态度说话！实力强劲。就连伊贺三人众也不是她的对手！

鸡蛋仔大作战

GBA			
厂商:NAMCO	发售日：2003年7月4日	售价：4800日元	
类型:ACT	游戏人数 1-4人	记忆方式：电池记忆	
媒体：64M卡带	对应周边：无		

八卫门（ハチエモン）是笑哥电视台宣传片[CANTERE]的热门角色，想不到可笑的八卫门被星探NAMCO发掘，甚至被搬上了游戏舞台，展开了一段搞笑的冒险之旅。本作的动作性丰富，加上八卫门的变身扮相。即使大家没看过它的广告，只要玩玩本作，就会明白八卫门受欢迎的原因了。

八卫门的诞生

看一眼便知道，八卫门最大特征是那个又肥又大的红色（香肠嘴）。平常看来，它是一只鸟或一只鸡蛋什么什么的。但如本作一样，它可以变身成为各种各样的形态。以便应付不同的场合。但是，无论变成什么东西，那个红色的香肠嘴依然被保留着，让人一眼就能识别出来。

八卫门本来跟伙伴们一起住在八卫门岛看喜欢的电视节目。过着和平幸福的生活，但是某日发生了一件不可思议的事件。岛上乳牛们的香肠嘴突然不见了！这可不得了，大家马上向英雄八卫门求助。虽然，八卫门不知怪事的原因在哪里？但是朋友有难，岂能坐视不理！于是，它离开了八卫门岛，出发前往临近的岛屿去了，但在那里却遇到了一个神秘组织的狙击……

基本玩法



既然是乳牛们莫名其妙的丢了香肠嘴，八卫门的任务当然是将它们全部找回来。在每个版图内，除了敌人和各种困难外，还有散落各处的香肠嘴同伴，玩家必须将它们全部找出来！带到该版图的终点小屋才算过关。为了不要忘记某个地方的香肠嘴，对于有疑问的地方有必要再去调查一次，否则玩了数个版图后才发现香肠嘴的数量不够，可又不知该从哪个版图开始找起……

八卫门最夸张的动作是用香肠嘴攻击敌人，其中包括伸长攻击和使出如同回力镖一样的回旋攻击。另外，也可用伸长的嘴巴抓住远处的东西，或者先翘起下巴，之后弹起跳到更高的地方去用嘴攻击敌人，再以敌人为踏脚石，跳到更高的地方去。另外，八卫门也能将自己圆圆的身体滚来滚去，可以如同打球一样攻击大量的敌人，在（极难）难度中应该是很常用的攻击方式，但是要小心翻身时被敌人攻击。

八卫门大变身

每个版面均设有各种特殊的变身章鱼丸，吃了这些章鱼丸后，八卫门能获得额外的能力，除了变成无敌状态的金肉丸外，还有各种会变身的肉丸，玩家要根据该版面的特点来决定要变身成什么东西。例如：遇到了湖泊之类的地方，八卫门能变身成为海豚，潜入地底则会变成田鼠，在冰封的世界里则变成相应动物，甚至可以变身成为使刀的八卫门，动作变换之多保证让玩家有爽快的感觉！

三种难度

本作设定有三种难度，包括普通、难、和极难。基本上三个难度的最大分别是，敌人的数量和攻击力的不同，一般来说，在普通难度时，画面上最多只有三至六名敌人。但是在极难难度中，最少有四至八名敌人存在，它们还会射出各种远距离的攻击，不可大意。另外，在每个版图中，除了固定的香肠嘴外，还设定有数个隐藏的嘴，暂时还不知道难度的变化会不会给香肠嘴的数量带来变化，请玩家多留意。

















GBA	厂商：VICTOR INTERACTIVE SOFTWARW	发售日：2003年4月18日 售价：4800日元
	类型：经营型 SLG　游戏人数 1人	记忆方式：电池记忆
	媒体：64M 卡带	对应周边：无

牧场物语 MINERAL 的同伴们

在这个游戏中，主角将会遇到六位女主角，随着各种事件的发生，她们对于主角的好感度将会出现变化，当提升至一定阶段时便可以与她们恋爱或者结婚！本月，我们将为大家带来这些女孩的详细资料，希望这样帮助大家找到自己喜欢的类型。



爱情度提升条件：

每天对话一次，每次增加 200。

在事件中作出适当选择。

赠送礼物（讨厌的礼物除外）。

做出女孩子喜欢的事情。

与村民平均好感度达到 90、130、170、210 或者 250 以上，每阶段增加 2500。

爱情度下降条件：

在事件中作出错误的选择。

赠送讨厌的礼物。

在自己的家和牧场以外的地方舍弃物品。

爱情度与心之色：

在与六位女主角对话时，大家可以从女主角身上心型图案的颜色，得知现在该角色对主角的好感度。大家可以根据这些资料来作出相应的行动！心型图案所代表的好感度如下：

爱情度	心之颜色
0–9999	黑色
10000–19999	紫色
20000–29999	蓝色
30000–39999	绿色
40000–49999	黄色
50000–59999	橙色
60000–65525	红色

六名女主角详尽资料：

这里给出她们出没的地点与喜好的东西，而在出生日期中这一项中，如果玩家设定的生日与女主角的生日重叠，那么女主角的出生日期便会自动设定为括号内的日期，大家到底会选择谁成为自己的新娘呢？

卡赫（カレン）

出生日期：秋之月 15 日（23 日）

出现地点：

星期一、星期三、星期六的晴天

早上8˜10时・ザッカ屋前

下午1˜4时・ザッカ屋

晚上7˜10时・ MINERAL BEACH

星期一、星期三、星期六的下雪或下雨

早上8˜10时・ザッカ屋下午1˜4时

星期二

早上8˜10时・ザッカ屋前（下雪或下雨会在屋中）

下午1˜4时・MOTHERSHILL（下雪或下雨会在ゴッツ家中）

晚上7˜10时・ダッド店中

星期日

早上8˜晚上7时・ザッカ屋

晚上7˜10时・ダッド店中

特殊道具：

フライドポト、ポップコーン、ピザ

喜欢道具：

チーズ，たけのこ，まつたけ，ワイン，山ぶどう酒，刺身，天ぷら，天ぷら　，ピンクダイヤモンド，ダイヤモンド，香水。

喜欢事情：

在ザッカ屋购买种子以外的物件，当购入数量达到20、40、60、80、100这5个阶段时，爱情度都会增加2500。

兰（ラン）

出生日期 夏之月17日（22日）

出现地点：

晴天：

上午7˜10时・MOTHERS HILL

上午10、下午1时・ダッドの店2楼下午4˜7时

下雨、下雪天上午10时、下午1时・ダッドの店2楼下午4˜7时

发生事件的地点：

ダッドの店1楼

特殊道具：

チーズフォンデュ，ホットケーキ，まったけごはん

喜欢道具：

温泉卵、チョコレート，サラダ，カレーライス，シチュー，野菜いため，焼きめし，い好め焼，サンドウイッチ，いちご牛乳，おもち，香水，チーズケーキ，天ぷらそば，お寿司，ピンクダイヤモンド，ダイヤモンド。

喜欢的事情：

在ダッドの店购买水以外的事物，当购买的数量达到10、20、30、40、50这五个阶段时，好感度会增加2500。

波宝莉（ポプリ）

出生日期：夏之月 3 日（10 日）

出现地点：

星期一至五的晴天

上午7˜10时・MOTHERS HILL

星期日的雨天

上午9˜下午10时・教会

下午1˜4时・玫瑰广场

夏天的星期日

下午1˜4时・MINERAL BEACH

所有的日子

晚上7˜次日清晨6时・におとりりあ2楼

发生事件的地点

におとりりあ1楼

特殊道具：

卵烧、オムレツ，オムライス

喜欢道具：

いちご，りんご，チョコレート，サンドウイッチ，フルーツジュース，いちご牛乳，いちごジャム，ゆで卵，アップルパイ，りんごジャム，焼きりんご，キッキー，チョコクッキー，アクセサリー

喜欢的事情：

饲养八只以上的鸡，而且与鸡的友好度平均值也要很高，当平均值达到150、180、210、230、255这五个阶段时，好感度就会增加2500。

玛莉（マリー）

出生日期：冬之月 20 日（23 日）

出现地点：

星期二至星期日

上午10时˜下午6时・图书馆

星期一的晴天

上午7˜10时・MOTHERS HILL

上午1˜4・ザッカ屋

星期一的雨天

下午1˜4时・ザッカ屋

所有日子

晚上10时˜次日早上6时・バジル家的2楼

发生事件的地点

バジル家的1楼

特殊道具：

野菜ジュース，オ・レ，リラックスティー

喜欢道具：

たけのこ，山ぶどうの实，毒きのこ，まつたけ，青い草，赤い草，黒い草，白い草，つかれとーる，かなりつかれとーる，ぶどうジュース，だんご粉，チョコクッキー，ぶどうパン

喜欢事情：

每天前往图书馆2楼一次，当前往次数达到30、60、90、120、150这五个阶段时，好感度就会增加2500。

艾莉（エリー）

出生日期：春之月 16 日（20）

出现地点

星期三发生意外

上午8˜晚上7时・MINERAL 医院1楼

星期三

上午9˜下午1时・エリンの家

下午4˜晚上7时

下午1˜4时・ザッカ屋

发生事件的地点

MINERAL 医院的2楼

特殊道具：

ホットミルク，月见だんご，マジックレッド草（赤い花）

喜欢道具：

いちご，牛乳，だんご粉，いちご牛乳，エリ草，ピンクキャット草，マジックレッド草（青い花），トイフラワー，ピンクダイヤモンド，ダイヤモンド，アクセサリー，迷の石版，手紙入りのビン，香水。

喜欢的事情：

只要在没有疲劳度的状态下进入第二天，一直保持这个状态进入15、30、45、60、75这几个阶段时，爱情度便会增加2500。

女神

出生日期：春之月 8 日（9 日）

出现地点：

只要将供品投入泉水中便会出现。

喜欢道具：

いちご，パイナップル

讨厌道具：

农作物、卵、牛乳、リクラックス茶の叶、花

喜欢的事情：

只要达成特定的事件便能令爱情度增加3000



导游团

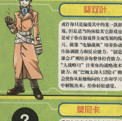
每月数款游戏精彩点评

小苗

自从SEGA转变成软件商后似乎对往日的冤家"索尼"十分关照，一些知名的大作都一股脑的涌现到PS2的平台上来！本月的《创造球会》与《电脑战机》便是其中的佼佼者，照现在的情况看，真不知道这些家用软件会为SEGA挽回多少颓势？现时下软件成本水长船高，这些东西到底能为SEGA带来多少利益呢？

石田

本月中的知名作品很多，《创造球会》、《电脑战机》等相继出现，比较之下我还是比较喜欢玩创造球会这款游戏，看着自己的球队日渐壮大心里别提多高兴了，有一点矛盾叫我很苦恼！本月26日就是《三国战纪2》的发卖日了，我绝对要以第一时间玩到。希望可以调解开时间进行游戏！



葵双叶

或许你只是偏爱其中的某一款游戏，但是适当的体验其它游戏也是对于你在游戏界全面发展的练习。就像"电脑战机"培养你动作协调能力和反应能力，"创造球会3"则培养你整体经营能力，"大战略VII"注重你的战略战术能力，而"巴姆太郎大冒险4"则会使你从枯燥烦闷的工作和学习中解脱出来，给你轻松感觉。

莫尼卡

看到自己喜欢的"合金弹头"再出续作，真是由衷的开心。而且"哈姆太郎大冒险4"这款趣味性较强的游戏，则让人体验到轻松、惬意的开心感觉。当然我们所介绍的其他作品，也是相当具有实力的，总之本期介绍的作品总体上可玩性还都是非很高的，相信大家一定能从中挑选出自己心仪的游戏。

最终兵器彼女



PS2

游戏类型：AVG
游戏厂商：KONAMI

8

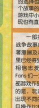
在游戏中，你的选择会直接影响整个故事的结局，也会影响游戏中出现的迷你游戏。故事的女主角是作为人类最强的生物兵器登场，其作用是破坏地球！故事的男主角也就是玩家所控制的人物将要陪伴这位少女到最终的时刻！你的一言一行都会影响到她，是否可以在最关键的时刻拯救地球全要看你的表现了！

6

一个充满了原著动画风格的作品，玩家要让女主角一直保持幸福的状态直到地球毁灭。游戏系统会提供一种限时的选择画面，根据选择会出现相应的情节，由于故事的分支很多。所以，会给新玩家带来许多不方便的地方，而且过多的对话也使情节略显沉闷。然而，只要看过原作的玩家应该很快会喜欢上这款游戏的！

9

充满了原著及动画风格的游戏化作品，相当优秀。无论是漫画还是游戏，都吸引了相当一大部分人的注意力。游戏中玩家要让女主角保持在幸福的状态中只到地球最终之日来临。系统方面采取限时制来选择不同的选项，而你的选择也会直接影响到整个故事的结局，同时对于游戏中小的迷你游戏的出现也有直接关系。



9

一部描写悲壮爱情与战争故事的游戏作品。原著漫画及动画的风格在这里已经得到了充分的体现，相信忠爱这部动漫画的Fans们一定会非常喜欢这部游戏作品。不过，要注意的是，玩家不同的选择会出现不同的故事结局，而且操作比较频琐，也会有些沉闷，但游戏的故事情节确十分吸引人。

电脑战机 2



PS2

游戏类型：ACT
游戏厂商：SEGA

6

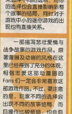
首次重新制作在PS2推出的以"VO FORCE"为基础的新作，在各方面都有不俗表现。操作方式上的改进，使之呈多样化，令初玩者也会发生兴趣。游戏的战斗形式也不再延续以往游戏单调的单人战或者双人战，从而使游戏增加更多可玩性。相对比之曾在DC上推出的1代，在游戏性方面稍稍有所不足！

8

这次的《电脑2》与之前的系列有很大的差别，首先是故事方面有了非常深入的描写，不会在没有理由的随便战斗。其次，大量的登场机体也叫人感到十分的兴奋。至于系统方面，虽然以DUAL SHOCK 2取代了TWIN STICK，但是从某种意义上来说反而比较简单了，更容易让人感情上接受。

8

本次是此系列首次在SEGA主机以外的机体上推出，这的确是一款必玩之作。而且这款游戏在各方面也表现不俗，绝对不会比街机版相差多少。由于操作方面采取多种方式，所以即使是初玩者也会被游戏所吸引，乐在其中。游戏的战斗形式上不在采取以往的单人对战或者双人对战，使游戏的有更多变化。



8

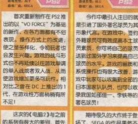
今作中保留了之前几部系列作品的全部特色。本作除了挑战模式之外，还追加了如"Dramatic"、"Automatic"等新操作系统要素。此外，玩家也可在"D"模式中化身为特搜队的一员，搭乘机器人与火星人展开激烈对战。而且，玩家也可选择2比2的对战模式，和好朋友们比个痛快。怎么样，很有趣吧！

创造球会 3



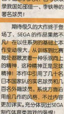
PS2

游戏类型：SLG
游戏厂商：SEGA



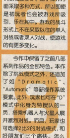
6

今作中最引人注目的就是引进了国外著名球员为其形象代言。在游戏中，签约外籍球员可有效提高本土球员素质，你可将自己的球员送到过国外学习来提高自己球员的水平。游戏的画质和系统操作也有很大改善，游戏中玩家可以收集到全部的日本国家队队员，也可以收录我国如邵佳一、李铁等的著名球员！



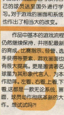
10

期待很久的大作终于登场了，SEGA的作品果然不凡！在以往系列的基础上本作变动很大，从训练到比赛每处都散发着一种乐观向上的精神，这种精神正是足球精神！本作中引用了几十名日本国家队的实名球员和几百名外籍球员。系统方面沿用前几作的风格，不过内容更加详实。充分体现出SEGA制作体育类游戏的强悍！



7

玩家将经营一支球队，培育训练球队中的各位球员，最终向着日本J联盟最顶端前进。本次最大的注目点就是引进了外国的著名球员，这绝对是所有球迷的一大喜讯。签约国外著名球员可以有效的提高本土球员素质，而且你也可以将自己的球员送至国外进行学习。对于游戏的画面和系统也作出了相当大的改变。



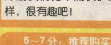
8

作品中基本的游戏流程仍然继续保持，并搭配最新的育成、比赛指示、经营、选手获得等要素，游戏画面也有很大提高。更是邀请著名球星为其形象代言人，为本作助阵。左看、右看,上看,下看,这都是一款无论系统，画面，球员动作彻底革新的大作。想试试吗?!

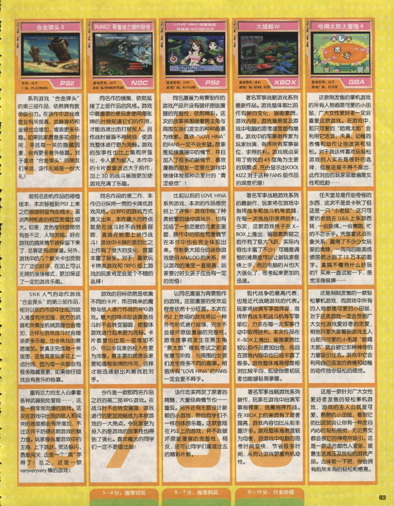
1~4分：推荐试玩

5~7分：推荐购买

8~10分：白金珍藏







合金弹头 3

类型：ACT
厂商：PLAYMORE
PS2

10

系列游戏“合金弹头”的第三部作品，依然拥有致命吸引力。在该作中游戏难度会有所提高，武器弹药和坐骑也会增加，增添更多乐趣。如果玩家愿意多花点时间，寻找每一关的隐藏因素，会有更多意外惊喜。对于喜欢“合金弹头”的朋友们来说，该作无疑是一份大礼！

7

超有名街机作品的移植版本，本次移植到PS2上来之后画面明显有些缩水，虽说两种机能的相互差值比较大。但是，发色度明显感觉有些不足，人物发暗。好在游戏的搞笑情节被保留下来了，总算还有点味道。另外，游戏中的几个新关卡也受到了广泛的好评，在加上可以无限的接续模式，更加保证了一定的游戏乐趣。

6

SNK 人气的动作游戏“合金弹头”的第三部作品，相对以前的作品中出现的敌人难度有所加强，我方的武器和所乘坐机械武器也会增加，这样在游戏战斗时会增添更多乐趣，也令挑战的意愿增加。要真正完成每一关版图，还是需要玩家花上一点时间，因为每一关都会有很多隐藏要素，如果你仔细找会有意外的惊喜。

10

富有活力的主人公拿着各种武器到处冒险……，这是一款非常劲爆的游戏。这次在游戏中出现的敌人和闯关的难度都会有所增加，不过这并不妨碍这款游戏的魅力值。玩家操纵着游戏中的主角，上下跳跃、灵活躲闪、勇敢闯关，企是一个“爽”字得了！总之，这是一款veryveryvery 棒的游戏！

RUNE2 哥鲁迪之键的秘密

游戏类型：ACT
游戏厂商：FROMSOFTWARE
NGC

7

同名作的续集，依然延续了上部作品的风格。游戏中最重要的是玩家使用每张牌的时候知道它们的作用，才能迅速出击打败敌人。且作战时画面不再转换，使游戏整体进行更为流畅。游戏的故事性也比上集有所强化，令人更为投入。本作中的卡片数量远远大于前作，加上 3D 的战斗画面更加使游戏充满了乐趣。

6

同名作品的第二作，本作仍旧保持一贯的卡牌式游戏风格。以RPG的游戏方式演义出来，本作最大的特点就是在战斗时不会转换画面，直接在地图上进行战斗！游戏中卡牌的数目比之上作有了很大的变化，数量丰富了很多。对于，喜欢玩卡牌类游戏和 TRPG 纸上游戏的玩家肯定会是个不错的选择！

8

游戏的目标依然是收集不同的卡片，用召唤来的魔物与敌人进行作战的RPG游戏。最大的特点应该算是战斗时不会转变画面，使整体游戏进行起来更为流畅。卡片数量也比前一部增加不少，可以令玩家的投入性更为浓厚。最主要的就是玩家要知道每张牌的作用，这样才能迅速做出判断战胜对手。

7

今作是一款即同名作品之后的第二部RPG游戏。在战斗时不会转变画面，游戏进行的更加流畅成为本款游戏的一大亮点。令玩家更为投入的是游戏的故事性也得到了强化。喜欢魔法的同学们一定不要错过呦！

LOVE HINA 纯情房东俏房客 GORGEOUS

游戏类型：AVG
游戏厂商：KONAMI
PS2

9

同名漫画为背景制作的游戏产品并没有破坏原版漫画的完整性，依然精彩。这次的故事将围绕着男主角与周围女孩们发生的种种趣事为线索。喜欢“LOVE HINA”的FANS一定不会失望。故事是延续漫画中的情节，并且加入了很多的新情节，喜欢漫画的朋友一定要在游戏中继续体验那种恋爱时的“青涩感觉”！

8

比起以前的 LOVE HINA 系列游戏，本次的作品感觉好上了许多！游戏中除了种类纷繁的迷你游戏外，也有加插了一些恋爱的元素在里面，原作中的那些荒唐情节在本作中也会完全体现出来。可能是大部分的迷你游戏使用 ANALOG 的关系，所以游戏的难度一直很高，玩家要讨好女孩子应当有一定的觉悟！

10

以同名漫画为背景制作的游戏。这部漫画的受欢迎程度依然十分旺盛。本次在PS2 上登场的游戏将以一种外传形式进行延续，完全不会破坏原版漫画的完整性。游戏故事将发生在男主角“景太郎”模拟考试之前紧张复习阶段，与周围的女孩们发生很多不同的趣事。相信所有“LOVE HINA”的FANS一定会爱不释手。

8

该作忠实再现了原著的精髓，大量经典情节也一一重现。另外还有无数设计新颖的小游戏，带给同学们不一样的体感乐趣。这款登陆在 PS2 上的游戏，并不会破坏原版漫画的完整性，相反，还可让同学们重温过去的精彩片断。

大战略VII

游戏类型：SLG
游戏厂商：KOOL KIZZ
XBOX

7

著名军事战略游戏系列最新作品。游戏整体都比前作有新的变化，画面素质、游戏内容、游戏难易度及游戏中电脑的思考速度都有增强。游戏中的军事指挥家为玩家扮演，指挥所有军事单位，求得胜利。游戏视点采用了俯视的 45 度角为主要的观察点，充份显示出KOOL KIZZ 对于这种 FANS 级作品的深度把握！

7

著名军事战略游戏系列的最新作，玩家将在游戏中指挥战车和战斗机等武器，在每一次挑战中求得胜利。今次，这款游戏终于在 X-BOX 上推出，画面素质较之前作有了很大飞跃，实际内容也丰富了不少！可随意调整的难易度可以让新玩家很快上手，而且电脑的 AI 也大大强化了，思考起来更加的迅速。

6

现代战争的最高代表，也是近代战略游戏的代表。玩家将扮演军事指挥家，指挥所有战车和战斗机等军事单位，力求在每一次军事行动中取得胜利。本次作品在 X-BOX 上推出，画面素质比较以前作品更加出色，而且在游戏内容中也已经丰富了很多。游戏整体难易程度相对比较平均，即使你是初玩者也能够轻易掌握。

5

著名军事战略游戏系列新作，玩家在游戏中扮演军事指挥家，统筹指挥作战。在 XBOX 上的画质有了显著提高，游戏内容也比从前丰富许多。游戏整体难易度较为均衡，且游戏中电脑的思考时间变快，节省很多时间，从而让游戏更富有机动性。

哈姆太郎大冒险 4

游戏类型：ACT
游戏厂商：任天堂
GBA

9

这款刚发售的掌机游戏的所有人物都是可爱的小田鼠，广大女性爱好者一定会喜爱这款游戏。在游戏中，那只可爱的“哈姆太郎”会利用它活泼、天真、幼稚的表情和动作让你发笑和轻松。对于我这样喜欢玩轻松游戏的人实在是很好的选择，但是还是不得不指出，此作对应的玩家层普遍是女性和低龄……

2

任天堂总是作些奇怪的东西，这次不是皮卡秋了但还是一只“小老鼠”，这只可爱的老鼠在 GBA 上东游西转，一会跳绳、一会赛跑，忙的不亦乐乎。凭借着这点形象关系，赢得了不少少女玩家的青睐，一周间的贩卖成绩居然达到了 12 万本的数字。真搞不懂有什么好玩的？买来一盘试验一下，感觉浑身麻痹……

9

这是刚刚发售的一款轻松掌机游戏，而游戏中所有的人物都是可爱的小田鼠，对于这类游戏一定会受到广大女性游戏爱好者的忠爱，相信只要大家看到游戏主人公那只可爱的小毛球“哈姆太郎”就会被它那种神奇的力量吸引过去。游戏中它会利用自己活泼的表情和幼稚的动作给你轻松的感觉。

9

这是一款针对广大女性爱好者发售的轻松掌机游戏，游戏的主人公就是可爱、憨憨的小田鼠，看到它的出现就会让你有一种发自内心的轻松感觉，无论男女都会被它的神奇所吸引。这是一款适合都市人紧张、疲惫生活减压及放松的游戏产品。去体验一下吧，你会拥有前所未有的轻松和惬意。

1～4 分：推荐试玩　　5～7 分：推荐购买　　8～10 分：白金珍藏



四个进化

文：陈宇 编：石田

风水、算命、面相、五行相克……古代人不断的研究这些，希望运用金、木、水、火、土五行循环，相生相克，不断引动空间里的五行能量以期能够使自己以及亲人乃至住宅吸收来自宇宙与大气中的磁场能量，让人体以及建筑与周围环境磁场能量在不断的循环相生相克中达到平衡，也就是指探寻能够最大限度接受宇宙中气息地方的一种方法。



虽然现代人看着会觉得很邪，很奇甚至会觉得非常可笑，但其实古人在这方面就好比点金术一样投入了很大的时间与精力。而最后得出的结果也同点金术相当类似，本身研究的毫无结果，却附带的使其它的学科得到了扩充。例如：天文学、地理学乃至于建筑学各方面都因为风水阴阳的研究而得到了很大的发展。

古人把天空按黄道和赤道来划分为四个象限，并把这称作四大星区，统领四季与二十四节气，并冠以东方青龙，北方玄武，西方白虎，南方朱雀的名字，并统称为四神。古人还把连续通过南中天的恒星分为二十八群，也一并划分为四大星区内，统称为二十八星宿。而东南西北四个方向的地形也分别被认为对应着于天上守护东南西北四方的四神。因此在风水学中把东南西北四个方向也就分别以四神的名字来命名即为北方的玄武，东方的青龙，西方的白虎以及南方的朱雀。四个方位中每个方位的七个星宿分别具备着各方位守护神的特性。这就是四神相对应场所的吉凶之相的判断方法。

而这统领四方天空的四神也被称作四圣兽，其在神话与故事中的待遇以及被美化程度可说是接近神的程度。而在古代那些专门研究风水的人们眼中，四神所代表的方位以及其本身的阴阳属性可说是对天地万物有着很深的影响，虽然我认为影响最深的恐怕就是这些风水术士的腰包了"按照他们的理论，青龙位于东方方位属木而白虎位于西方位性属金，风水术士们常说东方有水利于木，西方行道乃利金就是指东方需有水而西方最好能有大道以利财源。北方的玄武属水，要让土地之气在北方汇集这也就意味着要有山。南方为朱雀，朱雀属火，必蓄水，宜修筑水利设施。按风水术士的说法这是前要照，后要靠。后面倘若没山，就算从别处运来泥土堆也要堆出一座山来。

而在现代的社会，时间已经运行了到了21世纪的今天。虽然在电影里2001



年人类就已经漫游太空了，但现实中的人类依旧是在地面上生活着，不要说星际间的旅行这种只能出现在科幻电影里的情节，就是环游世界也不是一般人所能随便达成的梦想。于是在中国，省际间的旅游也还是各旅行社最主要的项目，在游客们游览祖国的名川大山时也自然的会去一些人文景观参观游览，例如各处有名的寺庙，或者像古代的建筑等等。而在北京就有着明代的十三陵可以供游客参观。大家都知道，在中国的古代，皇帝死后的寝宫都是要在其生前即开始寻找合适的位置。作为十三陵中最大的长陵的主人就是明成祖朱棣本为燕王，镇守北平。在太祖洪武皇帝驾崩后，建文帝朱允文即位为皇，也几乎在他即位的同时又一场席卷全国的风暴从遥远的燕山山脉那边吹向了南京，其猛烈的势头令天下为之震撼。风起兮，猛士如云，清君侧，以靖国难。靖难之变就这么自北而南席卷着中国广袤的土地，直到战火终于烧到了南京，烧到了皇宫里……



其后朱棣即位为新的皇帝，并把都城迁往北京。永乐五年，皇后徐氏死去，因为正在修建北京，所以朱棣经过深思熟虑之后，没有在南京建陵安葬，而是派礼部尚书及江西术士、大明钦天监灵台博士廖均卿等人去北京周边的地区寻找吉壤，以便修建皇陵。古代的《葬经》上说的很明显，夫玄武拱北，朱雀峙南，青龙蟠东，白虎踞西，四势本应四方之气，而穴居位乎中央，故得其柔顺之气则吉，反此则凶。这四象之位也就是风水中前后左右的地理位置。前后左右都是彼此平衡和谐才可被称为好地理好风水。二人遍访北京周边无数地方，足足跑了两年时间，才找到几处可供挑选的地方。最先是口外的屠家营，但因皇帝姓朱，“朱”和“猪”同音，认为猪家要进了屠家定要被宰杀吞刮，未能同意。另一处选在昌平西南的羊山脚下，羊和猪本可相安无事地各自生活，但山后有个村子“叫“狼儿峪”，猪的旁边有狼出没危险可怕，也未被采用。再一处是京西的“燕家台”，可那位永乐皇帝感到“燕家”和“晏驾”是谐音，不吉利，又遭否定。京西的潭拓寺景色虽好，但山间深处地方狭窄，没有子孙发展之余地，亦未能当选。直到永乐七年，才在昌平县黄土山下选中陵地，并由朱棣亲自察看后决定下来。

据《太宗永乐实录》等书记载，当年成祖皇帝朱棣生日，在黄土山上饮酒作歌，百官上寿时为讨他欢喜，称此山为天寿山。朱棣听罢大喜，即传旨改黄土山为天寿山。长陵的营建，先后用18年的时间方始完成。朱棣的皇后徐氏，自从永乐五年去世后，在南京停尸达6年之久，直到永乐十一年，长陵地宫建成后，才由南京移来入葬，成为十三陵数百年历史的第一个居住者。

上面提到的那个钦天监灵台博士廖均卿就是一个以专门看风水来作为其收入的人。有的书上更是说廖均卿指点的黄土山有龙脉，是吉地。其实看书或者去一些风水的网站就会发现风水士们常说的话和四圣兽的关系非常的大，记得原先初中的时候看过一套似乎是台湾人画的漫画叫《安》里面的男主角张超就是一个典型的风水术士，记得情节发展到那个内衣店老板的时候他为了省掉给安买内衣的钱就开始在那里兜售他的风水知识，还有一个是给一户富人家驱邪的情节，他在那里胡乱的左蹦右跳，嘴里念叨着左青龙，右白虎什么的。身为四方天界的守护圣兽，四神在现今的游戏与漫画中出现的频率可说是不亚于大大小小各式各样的天使，而其所受的待遇一般也都很高，可说是吉祥的圣兽，当然出演反面人物的机会也一样不会少就是了。



在当年那套畅销漫画《幽游白书》中，主角灵界侦探浦饭幽助其中一个案子就是在迷宫城和四圣兽之间的对决，在这里出现的四圣兽被描写成为4个穷凶极恶的妖怪逃犯，因为过于霸道与凶恶而被灵界用结界给封印在了迷宫城里，而这个迷宫城也就逐渐的演变成了一个非法份子的集散地，无数犯了罪被通缉的妖怪都会躲到这里依附四圣兽，并最终导致故事中四圣兽所要求的移居人类的条件。漫画中四圣兽的出场也是颇为有趣，先是在一片黑暗中四人互相对话，然后由眼睛怪怪的玄武先出场，而出现在幽助一行人面前的果然是一个巨大的岩石怪物玄武（完全不知道这个玄武哪里怎会给人以龟和蛇的感觉??）其后出现的白虎已经能够用两条腿战立行走，再之后的青龙拥有着冰一般的性格与能力，冷酷无情的杀死了数分钟前自己的同伴白虎。而最后的朱雀则是有着天使一般面孔与凌厉杀着的帅哥。从这段漫画可以看出作者在此塑造的四圣兽代表着人类的进化过程，巨大而脆弱，宛如怪物一般的玄武，大喊大叫喜欢火焰而用双腿战立的白虎，拥有人类外形冰冷的青龙以及少女见到后会哇的一声大叫出来的朱雀。而其实力也是逐步的在上升，从一开始碎过无数次的玄武一直到最后能自如的操纵雷电，几乎拥有不死之身的朱雀，一个完整的人类进化的过程也籍着四圣兽精彩的表演而出现在了读者的眼前。由此看来，虽然作为反派人物登场以至被打倒，但四圣兽依旧展现出了能与神圣二字相匹敌的实力。



而日本的漫画或者游戏乃至当今很多的影视作品，小说中都有着一个奇怪的通病，一般喜欢在主角敌对的一方BOSS手下设置四天王的角色。不知是不是“魔家四将号天王，惟有青云剑异常，弹动琵琶人已绝，撑开珠伞日无光。莫言烈火能焚毙，且说花狐善食强，纵有几多希世宝，丙灵一遇命先亡。”这四句话和四天王的形象对人们的影响太深，还是四圣兽强大的灵力甚至是佛教六欲天中第一重天--四天王天的影响，以至到哪里都会有四天王几个字在眼前出现，甚至就连早些年的香港歌坛也会出现四大天王之类的说法，真正的铺天盖地席卷而来。像《不可思议的游戏》这部漫画，不过是把经常作为反派角色出场的四天王从敌对的一方转变成了友方而已，就连其主角也被称作朱雀巫女。此外《鬼神童子》中犬神的手下各自拥有与四圣兽所相对应的法术而被称作犬神麾下的四天王。《圣斗士》中死亡皇后岛一辉手下的黑暗四天王。《暗黑破坏神》中魔人D·S的四天王与D·S本人错综复杂的关系……而游戏中更是经常把四圣兽作为威力强大的召唤兽，近年来更是发展到登峰造极的地步，几乎RPG游戏中百分之八十以上会出现有四圣兽的影子，而威力一般也是颇为强悍。前两年玩KOEI的《三国志7》的时候，最喜欢做的就是去郊外打老虎，然后搜集齐全四圣兽，那游戏给人的感觉就是要想一夫当关，以自己一人对阵敌人10万大军那是一定要借助神兽的力量的……此后KOEI似乎是尝到了甜头，又或者是游戏的策划认为三国时代是一个充满灵异与奇幻的时代，在这之后的英杰传系列最新作《曹操传》里又一次把具有四圣兽灵力的四块宝玉作为游戏中军师类最强的装饰品，在满足召唤条件的天气下使用就会出现威力极强的四圣兽在屏幕上使用着各种威力强悍的法术，不过比较起游戏剧情本身对玩家造成的冲击力来说只在游戏尾部出现的四圣兽影响毕竟还是要小很多的……



▲安妥国吉田郡山城简图

抛开游戏不说，四圣兽在古代对人们的影响不可谓不深，所有和风水阴阳扯上关系的事情都脱不了守护四方方位的四神的关系。这点不论古代中国还是日本都没有什么区别。稍知日本历史的人都知道战国时代西国的霸者是雄踞中国地区的毛利氏。而毛利氏在之前也不过只是安芸国内一介豪族的身份，与日后的飞黄腾达如苍鹰般自由翱翔在西国土地上的毛利氏完全不可同日而语。而毛利氏制霸西国的根据地，安芸国吉田郡山城是在南北朝时期由毛利时任吉田地头时在此修筑的，之后的战国时代元就与辉元曾先后大力整修过吉田郡山城，扩大其规模。期间被尼子的三万大军包围半年之久，直到其后借助大内的军力将其击退。之后毛利氏的本处转到广岛城后，郡山城仍然继续发挥着支城的作用一直到岛原之乱后才被彻底废弃。在这数百年的时间里郡山城经历了大大小小无数的战乱，对应以上的风水思想来看毛利氏制霸整个中国地区的处点安芸国的吉田郡山城，就会发现吉田郡山城所处的地理位置与四方所对应的方位非常的吻合中国古代风水学的思想。首先东方位中国地区的东面有数条河川互相交汇而流，而从地图上可以看出郡山城正东即为多治比川与江の川交汇处，再加上郡山城东方不远处是家臣宍户氏的居城五龙城。很明显在郡山城的东方是在对应着东方位的青龙。

▲毛利元就像

其次在郡山城的南方，比较近的有多治比川，而远方则有蜿蜒如蛇行的江の川在不断的流动着。而最主要的则是在南侧山麓处的一条堀。现在掘迹具体在哪里已经因为年代久远的关系而无法找到了，因此外堀在郡山城南侧的确切位置也已经无法确定。但根据目前仅存的一些遗迹应可以推测是连接着江の川后自东向西成横向的。

北面郡山城背后被群山所包围着。本丸符合传统坐北朝南的思想依山而建。而背后靠山表示可坐的安稳，在风水中建筑依山而建称作靠山，古时也称乐山，这种建法，主得贵人眷顾。最后在郡山城的西方向，郡山城与船山城之间有能翻山而行的小道，而远方则有多治比川边的猿挂城，所处的山脚下是通往石见方向的大道。

总之在郡山城四周，作为中国风水方面基本的四神所相对应的地方全都可以找到。郡山城四方宛如有四神所守护般安稳。当然现在已经无法得知郡山城最初建城时是否是因此地风水最佳而在此处建城。但在这之后不论战国时代还是江户时代所新筑的新城，皆要选择四神所镇之地而建。而在这之前也有很多座城是按风水而建成的，例如：大内氏的本处周防国的山口城就是如此。《山口古图》中注记：山口乃四神所镇之地。依据古例，在町的中心（札の辻）埋下法华经，东在上向山的山顶，西在凤翩山山腰，北对七尾山，南姑娘山填埋写有祈祷保佑山口的愿文。另外，像江户、首里城等也都是在建造的时候参照风水的思想修建的，尤其首里城更是可被称作风水城。桓武天皇当初更是以五行思想中的「四神相应」（即青龙、朱雀、白虎、玄武——京都乃一盆地，按阴阳道之说，该都四周方位对应四神，乃龙气之所聚）为指导迁都平安京而名留青史。

从上面这些可以看到无论是当初吉田郡山城还是山口城或者首里、江户等历史名城在其建造的过程中四神发挥着相当重要的作用。可以想象在当初为了寻找这样一块被四圣兽环绕守护着的风水宝地的难度实不亚于中国的皇帝为自己寻找龙脉来修筑陵墓。而这一切都是因为在风水中守护四方天位的四神与易经所衍生八卦图同样占据着颇为重要的地位。当然，要想成为风水术士最重要的一点还是需要有一张灵巧的嘴与同样运转速度快些的大脑才是主要的条件。

▲首里城正面照



玩家，后现代主义，还是疯子？

文：伊集院隼人　　编：石田

这是个尖锐而又矛盾的问题，随着游戏市场的一再扩大和日益增长的游戏人群，我们的问题应运而生。玩家的标准定位是什么呢？这实在不好说，一天玩5小时以上的疯狂人类还是1个月只玩一会儿的楞头青年？还有个问题就是他们玩到什么程度，这点对于在下要谈的题目很重要。

先说说后现在主义吧，我本人很喜欢这个词，但不甚理解，只能说个大概：就是拒绝现实主义的诸多艺术形式，总感觉有点像行为艺术。玩家＝行为艺术，还是玩家＝“疯子”（大部分人认为行为艺术就是疯子）。各位看官仔细看了，下面就让在下给各位一个清楚地交代。

说到玩家这个词真是很困难，什么老玩家，资深玩家，骨灰玩家，形容词无数。我看玩家就是指玩游戏的人，呵呵！看似不负责任的解说其实不无道理。您想想不玩游戏怎么能叫玩家呢？继续讨论上面的问题吧！举个例子，我认识一位仁兄“很是能行”，精通鹰语及鸟语，所以看懂剧情当然不在话下。此人也算一介高手，不管什么类型的游戏都能玩得明白，天天大谈打电之经验，其手法之高，想法之巧妙真是在下远不能及的。玩家身边的“同事”自然很多，你们可以自己去评论谁是真正的玩家。

举几个例，大家先慢慢看，一会儿再说：

1.玩家甲：不玩 WE 了，玩会儿机战吧，知道吗？第 2 次的画面极牛博，真的，保你喜欢。

玩家乙：我就觉得 F、F 完结篇和 α 做得好，不过可以看看。

玩家甲：你看我的这个纪录，Real 系的，怎么样？练得还可以吧？

玩家乙：可以呀！阿台さん（アムロ）都有 υ 高达重装型了，不过你发现了吗？你的PP值太少，不能把想练的人练满。

玩家甲：没事！就是想早点通关，没别的奢望。也没打算自爆练级。

玩家乙：是啊！能每关得到熟练度就行了。

这两位看似没什么理想，其实他们是最能享受游戏的人。不用担心打不死 XX 不能收 XX，也不用担心看不懂剧情，反正他们喜欢的只是这个游戏玩时本身所带来的快感！谁会在意其他的事情呢？



2.某人 A：其实这游戏真不难，就是有点烦儿而已。你想想不就是打隐藏关吗？

B人：可是，你看看。我的劳动 8 号是挂了，但是别的人也上不去呀？这可怎么能拿到那把 XX 枪呢？

某人 A：这就是你的不对了，玩游戏讲究动脑，像你这样傻玩怎么行？先不说这个，你先看看你手底下这几个人。连个召唤士、算术士都没有，还打个屁！

B人：我也想练出来，不是哥们无能，是要求太复杂。

某人 A：难吗？教你个简单的方法：把所有低级职业都练到 8 级就成了。

B人：……………………………是吗………………能行吗？

FFT 隐藏要素确实很多，对于大部分玩家来说是有点复杂，不过这也增加了游戏本身的乐趣。

上面的对话算是比较正常的，普通玩家能到这个地步也就行了，不用苛求其他的了。玩——只是一种心情、一种放松、一种可以让我们愉悦的感觉，不夹杂任何感情因素。我们只要享受“玩”给我们带来的美好就可以了。



接着来说说后现代主义。还真不太好解释，总之是些年轻人们搞得新鲜东东。一句两句说不明白，不过有个朋友曾经说过一段颇精辟的话，可以很明白的说清这种“艺术”——“好比你和我，咱们俩个人去金鼎宣吃饭，要了无数菜，什么都有。山珍海味，鱼翅、凤爪、小笼包应有尽有，可咱俩偏偏一口不吃。偏偏另要了几种垃圾的不能再垃圾的咸菜，就着粥全部给“开”了。

最后结账时痛痛快快的一分钱不少的交了，还要心血来潮的给小姐点小费”。这就叫后现代主义。在下觉得这和行为艺术没什么两样。您也许会问这和游戏有什么联系？不要浪费读者的眼球。大家冷静、别慌！听在下细细道来。



这段时间不论网上还是杂志上都充斥着各种游戏的 BT 玩法和究级攻略等等。暂且不提他们可以帮助玩家们提高攻略素质和战术素养，我们这里只讨论它的出现会带给我们什么。还是要先举例后证明，谁让我是学数学的…………

等等：你也算是个机战 Fans 了，怎么还不开窍？

在下：我怎么了我？

等等：不能只看那华丽的画面和那千篇一律的恶搞剧情，我们要玩出彩来（说话时作希特勒演讲状）

在下：难道你是说…………

等等：嘿嘿！明白了吗？一定要不拘小节，不能缩手缩脚，没听说过吗：大行不顾细紧，大礼不辞小让吗？（他忘了我是理科的了）

在下：你说，你说。

等等：要视熟练度如粪土，视经验值为垃圾，我们的口号就是：不求全灭，但求过关。

在下：那机体改造怎么办？隐藏机体怎么办？我的 PP 怎么办？

等等：不懂了不是？我们就得玩出新鲜东西来，不能他给你定什么，你就照着玩什么。我们要自己定规矩，想怎么玩就怎么玩。玩得就是 0 改造通关，打 BOSS 只用底力，先让他过过瘾，然后咱们再上。虾（ジャア）不是厉害吗？不用，用也行就让他开赤ザク，不打杂兵。他不是号称杂兵杀手吗？我就让他打 BOSS。

在下：……虾被你搞得真惨！

等等：只是开始，就这样还得保持0战损，这才叫Fans。

在下：倒不是不能，但是这样很累的。

等等：要得就是这种感觉，这才叫过瘾。记得我“小时候”玩光明三部曲时为了0战损足足玩了三遍，不过还是没有达成，太困难了。现在我又开始玩了，用那种新的SS模拟器，牛博吧！

在下：我无言了…………

等等：你不行了，毕业了、工作后就不玩游戏了？

在下：哪能呀？

等等：那就好，以后一起BT怎么样？

在下：……………………………

比之合金装备2任务模式最速通关，上面的只是小巫见大巫。不过，目前这种现象越来越多，一些杂志的编辑们也很BT，他们能把普通的游戏打出花来；也能把经典的不BT的游戏贬成垃圾。他们开始追求他们认为的完美攻略和究级玩法。看似没什么错误，他们只是想把工作做的更好，游戏打得更精。但他们没有考虑到广大普通玩家对这些玩法甚是头疼。我就试过玩机战时0改造进行游戏，前几话还受得住，到了后几话简直是折磨。你要玩得不再是个普通的SLG游戏而是个纯数学的公式推导，其中还掺杂着许多luck因素。（并不是不支持深入研究游戏系统和公式的人，有了他们我们才能了解我们一直无法理解的东东）这时候游戏就变得不胜其烦，你体会不到半点快感，唯一能让你感到欣慰的就是它能给你带来一些成就感。其实这也没什么大不了，人嘛？总想追求更高、更快、更好，但不能太过分。这就是所谓的有过而犹不及。

所以在下认为还是最好不要往游戏里灌入后现代主义思想。还是让我们感受游戏本身给我们带来的美好心情吧！

对于疯子吗，没什么好说的。看过《大腕》的人都应该知道他们的行为和举止。它的演变过程是这样的：从一心追求→过犹不及→无法悔改→我实现了→疯了。陷入游戏的疯子虽说不常见，但偶尔也会碰到半沓。记得早期的《集中营》里有一篇讲解游戏段位的文章，从菜鸟→走入魔境→准达人→达人（たつじん—在某方面有过人技巧的人）。印象最深刻的就是其中有一幅黑白图片，图片中只有一位“大侠”的一双手。不是苦力工人的手，而是某位打电高手的手部特写。在那布满了皱纹和茧子的手上还零星点缀着几条没有愈合的伤口。那时在我脑海中浮现出两个字——疯子。



现实中也有这种游戏“疯子”：

闭着眼睛放努长连续技的人有，

对着镜子狂搓手柄的人大有特有，

成天脑中浮想联翩的有，

上课时，骑着思想的野马奔驰在游戏世界中的也有，

STG一币通关的有，

单手完成VF4实战连续技的有，

坐在车上自己念叨PPPK的有很多，

动不动就摆出胜利Pose的有，

整年玩一个游戏的有，

为了打出游戏中所有的隐藏剧情、人物、服饰、武器、召唤兽、情人、女朋友、假想敌、杂七杂八的迷宫、2周目BOSS、究级美型无敌华丽完美主角而6年如一日打一个游戏的人也有，

月下夜想曲完成度达到2000%而不死机的有不少，

火焰纹章一圣战系谱里给男女配对的天才人士还不少，

想着怎么能找个也爱玩游戏的GF的在北京就有好几十万，

家里有数千张游戏光碟而不仔细玩一个游戏的人大大的有，

幻想自己是小岛秀夫的人我身边就有。

…………

我们所讨论的已经不再是狭义上的疯子，而是广义上的“疯子”。游戏现在已经成为一种产业、一种文化、一种生活方式。所以我们有必要喋喋不休的讨论这个问题。这样我们才能在以后玩游戏时不被别人叫做后现代主义或是疯子。大家还是踏踏实实，一步一个脚印的玩游戏吧！能享受游戏的人才是真正的玩家。“后现代主义”和“疯子”玩家都是一些玩家的变种，我们可以支持他们，也可以冷眼旁观。一句话：只要自己认为好玩就行了。

以上观点有的有些过分，望广大玩家看后不要用板砖拍我。在这个特殊时期希望广大玩家好好在家攻略游戏，最后祝大家身体健康，玩业有成（是学业有成才对）。



游戏榜中榜

POWERED BY 电子游戏与电脑游戏

每月一谈

相对这个月游戏已经呈现发售上涨的趋势，很多经典游戏已经初露锋芒。至于期待榜，正如大家所见，除了那几款非常经典的游戏依然矗立在那里，最引人注目的就是那新公布的游戏“合金装备3”和“GT4”两款游戏。相信下月的游戏期待榜会有所更改，敬请期待！

月间游戏销量榜

1 GBA 火焰之文章·烈火之剑

任天堂/S·RPG/4月25日

上期还是处于亚军的位置本期就已经跨上了冠军的宝座，发售前就已经可以推断出这个结局。

本月销量：15420/累积销量：19万904

2 GBA 口袋妖怪红蓝宝石

POKEMO/RPG/2002年11月21日

经过如此长时间的考验这款游戏依然能处在这个位置，真得令我们在想这款游戏究竟吸引了多少玩家。

本月销量：14681/累积销量：443万4184

3 GBA 瓦里奥制造

任天堂/ACT/3月21日

现在看到这款游戏的耐玩程度了吧，而且销量也在不断上涨，相信一定是游戏非常有趣。

本月销量：14128/累积销量：38万5866

4 PS2 天诛3/FROMSOFTWARE/ACT/4月24日

由于游戏中那种令人爽快斩杀敌人的感觉，使游戏销量一直在增长。

本月销量：13013/累积销量：21万1074

5 PS2 劲CHU！职业棒球2003/NAMCO/SPT/4月3日

这款游戏也是受到众多棒球爱好者喜爱的游戏，由于在PS2主机上，才能完美地展现给大家。

本月销量：12963/累积销量：22万2266

6 GBA 火影忍者/TOMMY/ACT/5月1日

虽然是制作在GBA主机上，但是这对其受到的欢迎程度丝毫没有影响。

本月销量：12945/累积销量：76118

7 GBA 勇者斗恶龙怪物篇/SQUAREENIX/RPG/3月29日

在日本这个系列游戏已经成为了家喻户晓的作品了，完全可以称之为国民游戏。

本月销量：10029/累积销量：52万4361

8 GBA 洛克人ZORO2/CAPCOM/ACT/5月2日

这个动作游戏已经在所有动作高手的指间游走过了，相信其中的滋味只有亲手体验才能知晓。

本月销量：10029/累积销量：89181

9 PS2 太鼓达人/NAMCO/ETC/3月27日

这是一款令人快乐的游戏，你完全可以体验到日本到新年时的那种欢乐气氛。

本月销量：9244/累积销量：22万5018

10 PS2 人型电脑天使心/BROCCOLI/盾质/5月15日

同样是由动画改编的恋爱游戏，不过在动画界可是受到极大欢迎的。

本月销量：8964/累积销量：8964

月间主机销量榜

主机	销量
PlayStation 2	5万459部
GBA SP	4万1374部
GBA	1万1部
GameCube	5023部
X-BOX	1069部
PSone	907部
Wonder Swan	468部

游戏期待榜

1 PS2 勇者斗恶龙 VIII

SQUAREENIX/RPG/发售日未定

现在依然是身处在世界最期待作品首位，由于公司的保密手段非常之严紧，所以至今我们还未能有更新的消息，就连游戏画面也是如一。

2 PS2 合金装备3

KONAMI/ACT/2004年预定

本游戏刚刚公布，便引起了非常大的响应，由于这个系列已经这一类型游戏提升到新阶段，所以对于这次的最新作品有很高的期待。

3 NGC 生化危机4

CAPCOM/AVG/发售日未定

经典的冒险系列后续作品，凭借强大的显示机能和引人入胜的故事情节，使这款游戏的期待度一直高居不下，唯一遗憾就是发布的情报很有限。

4 PS2 鬼武者3

CAPCOM/ACT/2004年3月

在这款游戏发售到现在依然有很长的时间需要各位游戏忠爱者耐心等待，不过对于这款游戏的新消息正在逐渐公布，相信各位玩家会慢慢了解这款游戏。

5 PS2 樱大战5—别了吾爱

SEGA/AVG+SLG/发售日未定

现在前一段时间刚发售的“热血如潮”还依然被我们时常拿出来细细品味。现在最新的一部作品又公布了，这使所有爱“花”的使者们期待不已。

6 PS2 GT4

SCE/RAC/发售日未定

新的赛车世界已经在建设过程中，各位喜爱赛车游戏的朋友马上就会拥有一个崭新的赛场生活，虽然也是新公布不久，但是期待值却在提升中。

漫游画廊

静寂星海主持

◆好热啊~~！！虽然我是南方人。下班后找不到可以畅快游泳的地方真是让人郁闷……

◆这一期终于看到国人的作品了！这次的COSPLAY秀刊登的是来自昆明的，自称无双将军的南野秀君MM的照片：）这可是她冒着年初（03.1.21）的严寒拍的COS秀，为此还付出了高烧的代价……编辑部的众小编都为她的敬业精神所感动呢！在此，我也代表各位小编祝愿你还有各位应届考生们考到理想的学校。同时也期待着看到大家更多的COSPLAY照片。

◆画廊点评和恶搞地带的投稿还在整理中，所以这期暂时还是日本玩家的作品，希望大家再耐心的等一期，下一期大家就可以看到我们中国玩家的画作了！！绝对不比日本玩家的差喔！！

◆大家投稿的热情很高！！让我很是感动……还是那句话！！画廊持续热血征稿中~~~~~~！！！

▲尤娜与巴哈姆特，很有气势的作品……（九十九怒视……）作者：画龙点睛！！

▲FFX尤娜与泰达（不知为什么九十九对这对恋人特别……鄙视……）……水准之作（不要再让我看FFX了^^！！九十九语：）作者：横山望

▲尤娜的白魔导士装束^^很清新的感觉，我喜欢：）（九十九"嘿嘿……！"的冷笑……汗—_—b）作者：木村美羽望

▲《高机动幻想》，PS上的优秀作品，现在出动画版了！！好想看啊！！ 作者：天舞しをり

▲多罗与它快乐的伙伴们……到哪都在一起：） 作者：虹乃ツバサ



▲《宿命传说2》中丽雅拉，整幅画没有什么能让人挑剔的地方！！具有专业水准的作品！！ 作者：しろくま





▲海盗路飞中的乔巴，它在看什么呢？仰望粉色的星空……？ 作者：アサイサミ





▲熟睡中的奈奈美……很可爱的睡像，很温馨的感觉 。 作者：ももんが2号



▲杀生丸和犬夜叉……动漫改编的游戏大都不成功，只是FANS的游戏 作者：柳魅沙



▲《幻想水浒传2》与狂王子的最后决战……胜负！！……狂王子的最期…… 作者：樱井ゆり



▲让我们华丽的进攻吧^^^！！ 作者：雏な都りとる



▲艾可拉着杰坦的手，今天是快乐的约会日：）作者：さいかち



▲在散步吗？很轻松的表情：）召唤之夜3就要发售咯！ 作者：桃那

▲很Q的造型，他们在看什么呢？我也不知道啊……不看要看我…… 作者：宫城

恶搞地带



▲野望家们……貂禅……周瑜……曹操……







▲材料探索







▲稀有的物品

COSPLAY秀



◀"操作标准化，高效又安全，遵章守纪" —_—b……更像是贞子啊……

▶请劫残生……这一张是众小编公认最好的一张：）

◀吉尔与贞子的对决！！危险！！吉尔！！



征稿启事

为了画廊的繁荣，为了让各位动漫游戏迷们能有表现自己的机会。特此向各位读者征稿，征稿要求如下：以游戏动漫内容为主，形式不限，可以是单幅画，可以是四格或短篇漫画，也可以是大家的COSPLAY照片。投稿一经刊登既付稿酬，来稿概不退稿。

投稿请寄 ：北京市清河邮局062信箱 游戏部收

邮编：100085

电子信箱：tvandpcgame@yahoo.com.cn

热血募集中！！





寂静岭的世界

文：小孔 编：小苗

不知是从什么时候起，我已经深深的被这个世界所吸引，尽管不是亲身去通关，但是从这个作品中折射出来的光芒，已经足够令人迷恋。我今天所要做的，就是要把寂静岭一代至三代全部的前因后果整合在一起，为大家呈现出一个完整的寂静岭。当然，如果在座的各位读者中，有执拗的认为二代的故事和她前后的作品是截然区分，不可合并的，那么也请单独的察看本文中相应的部分。欢迎大家多多来信讨论。

寂静岭一代

发售日期：美版 1999/02/02 日版 1999/03/04

推出平台：PS

情节回顾：

一代的故事，就发生在一个名为寂静岭的小镇上。故事的男主人公名叫哈里·梅森。七年前，哈里和他的妻子在经过寂静岭附近的时候，捡到了一名刚出生的女婴。哈里的妻子因为长期患病而不能生育，因此他们收养了这名女婴，起名为雪莉。三年后，哈里的妻子不幸去世，只留下哈里和小雪莉相依为命。又过了四年，雪莉突然吵闹着要哈里带她去寂静岭，哈里虽然不明白为什么，但是还是带着雪莉来到了寂静岭，想度过一个轻松的暑假。故事就是从这里开始的。

哈里和雪莉驱车赶往寂静岭。突然山间公路上出现了一个神秘女子（阿蕾莎）的身影挡在中间。来不及躲避的哈里一头撞在路边……当哈里从梦境中醒来，他发现雪莉不见了，身边只有一个邻镇Brahms的女警官，名叫西比尔。西比尔告诉他，寂静岭的小镇上发生了些不同寻常的事情。整个小镇被笼罩在神秘的大雾中，镇上的居民全都不见了。一切现代化的通讯方式也都断绝。这究竟是怎么回事呢？

哈里在这个迷雾小镇上寻找着雪莉。一个名叫达利亚的老修女（准确地说是巫女）告诉他，这阵子上笼罩着黑暗的力量，哈里必须深入黑暗力量的中心——医院，在那里才能找得到他的女儿。达利亚给了哈里一个Flauros的圣盘，这个和平之圣物，能够打破黑暗的障壁，中和另一个世界的愤怒。

哈里在医院的检查室，遇见了一名手持左轮手枪，双眼血色的男人，他名叫考夫曼，是这里的医生。他也是在醒来后，发现自己周围的世界都变了，充满了大雾和怪物。哈里继续深入医院，却发现这医院中还有另外一个漆黑的世界，就好像噩梦一样。在这个噩梦医院中，他遇见了一个年轻的护士，名叫丽莎。莉莎似乎一直只呆在这一个噩梦医院中，从未离开过。哈里又被某种力量拉回到刚才的检查室，老巫女达利亚又出现了，她警告哈里的进展太慢了，如果不及时找到雪莉，就不能阻止邪恶力量的复活。

哈里再次和女警官西比尔汇合，迷雾中的寂静岭，周围的道路全都被切断了，所有的交通工具都不能使用，西比尔无法出去，只能回来找哈里。在路上，她似乎看到了哈里的女儿正在朝湖边走。她听说过哈里刚刚见到的女巫达利亚，曾经被指控在寂静岭小镇上贩卖一种名叫“white claudia”的毒品。但后来因为缺乏足够的证据，调查不了了之。

哈里又被祭坛的力量带入了噩梦寂静岭。他再次遇见了丽莎护士。从她口中我们得知，这个小镇在变成疗养院之前，镇上的居民都很神秘，他们崇拜一种古老的宗教，可以说是一群异教徒。那时候经常发生年轻人失踪的事情。镇上的人好像在遣责某种阴谋。后来，当有新的居民住进镇子，所有的人又都闭口不谈这些了。最近的一次怪事也是在很多年前，因为触怒了一个诅咒，很多想要开放发展这个镇子的人因为许许多多意外事故而死掉了。而女巫达利亚自从女儿阿蕾莎在一场大火中丧生，整个人就好像疯掉了。在丽莎的指引下，哈里通过地下水路去湖边找雪莉。

在安妮酒吧，哈里又遇到了考夫曼，他被怪物打晕，哈里救了他。当哈里问起阿蕾莎的事，他矢口否认。而当哈里发现了一种神秘的红色液体Aglaphotis，他立刻把它抢走，并说那东西能把他们带出这个鬼地方。

达利亚一步一步将哈里引向湖滨，并且警告说，如果不能及时阻止，雪莉将会变成恶魔的祭品，当邪神降临，世界将会陷入黑暗的深渊。

哈里终于来到了游乐场中心（通过了旋转木马），他见到了传闻中已经死去的达利亚的女儿阿蕾莎，但他对抗不过阿蕾莎身上的力量。这时，哈里口袋中的Flauros圣印飞了出来，它发出的蓝光中和了阿蕾莎身上的力量。达利亚出现了。因为哈里的帮助，她才能再次找到躲藏在黑暗中的阿蕾莎。但这绝对不是为了找回天伦之乐，而是为了最邪恶的目的。哈里被利用了。

阿蕾莎被掠走，她所建造的噩梦世界也随之开始瓦解。生活在噩梦中的护士丽莎也终于明白，自己只不过是因这力量而暂时复活的行尸走肉，和路上的那些怪物并没有什么不同。现在这力量开始消逝，丽莎的躯壳也逃脱不了瓦解的命运……

镜头转换到十几年前，阿蕾莎的房间。达利亚、考夫曼、一个外国人还有一个穿着白大褂的男子围在阿蕾莎床前。他们就是策划邪神复活的主谋。他们计划将邪神萨麦尔的灵魂注入达利亚7岁的女儿阿蕾莎体内。但是在举行仪式的时候失败了，只得到了一半的灵魂。他们只能让萨麦尔暂时沉睡在阿蕾莎体内。达利亚想得到阿蕾莎的力量，但总是被阿蕾莎拒绝。她不得不采取了极端的方法，和考夫曼医生一起将阿蕾莎反锁在湖边的小房子里并放火烧房——这场大火使得半个寂静岭被烧毁。在大火中阿蕾莎严重烧伤，并被下了咒处于濒死状态，转移到当地的医院的秘密地下看护所看护起来（看护她的就是美丽的丽莎护士）——这样做是因为达利亚认为可以用对肉体折磨的办法唤醒阿蕾莎体内的萨麦尔。但是即使这么做也毫无结果。7年后，邪教出于百般无奈于是决定举行第二次仪式，让另一半具有萨麦尔神力的孩子降生。丽莎出于阿蕾莎的悲惨遭遇和自身的正义感于是设法将孩子偷偷带出医院后藏匿于郊外的公路边。丽莎的行动被考夫曼发觉，最终被其所杀。而那个孩子被哈里捡到，取名叫雪莉……这就是事情的真相。

哈里终于来到了最终之地，在这里，雪莉已经和阿蕾莎合体，最后的邪神即将复活。考夫曼因为不满达利亚一个人独吞萨麦尔的力量，将手中最后的红色液体（Aglaphotis 和迷幻药 white claudia 作用相反，具有驱赶萨麦尔的力量）洒向天使。天使变身成恶魔，和哈里展开了决战。

萨麦尔的力量随着 BOSS 的倒下而散落。阿蕾莎失去了萨麦尔的支撑，也无法继续活下去。她在临终前交给哈里一个纯洁的女婴，作为哈里失去雪莉的补偿。

故事分析：

一代的故事至此结束，寂静岭世界的基本架构已经比较清晰了。首先，哈里在游戏中接触的寂静岭世界有两个，一个是充满了漫天迷雾的寂静岭，一个是噩梦医院一样的漆黑的寂静岭。在官方设定中，迷雾寂静岭是寂静岭的表世界，噩梦寂静岭是寂静岭的里世界。表世界是女巫达利亚的巫术所创造出来的，和真实世界中的寂静岭十分相似，但是这里不会有居民，有的只是怪物。

哈里从咖啡馆醒来，就已经置身在这个表世界中。通俗点说，他以为是醒来，其实是掉进了另一个梦里。他在梦中见到的女警官西比尔，也是被达利亚拉进来的，或者说因为她正巧经过哈里出事的现场，而被一起带进来了。她的主要作用是协助哈里一起找寻黑暗的根源，我们已经知道，女巫达利亚想要利用哈里的力量帮助她找到阿蕾莎，她也许认为西比尔也有协助的作用，就把她也拉了进来。

考夫曼则是直接和寂静岭的阴谋有关，他参与过订立四人协议，要瓜分萨麦尔的力量。当然，达利亚是不肯分享神力的人。借着这次的机会，也把考夫曼拉进了表世界，想借此除掉他。考夫曼也是小睡之后醒来，就发现周围都变了样。在考夫曼周围的，都是些奇幻色彩浓郁的生物，这和他平时所作的研究是分不开的——凡是在寂静岭中见到怪物的人，他们眼中的怪物都或多或少的受到他们自身潜意识的影响。

女巫制造表世界的力量源自于这个镇上流传的黑魔法。就像丽莎所说的，这里很久以前就是个神秘的地方，经常有人失踪，镇上的原住民都鬼鬼祟祟的，而到了现代，就像女警官西比尔所说的，他们依靠贩卖迷幻药品来扩大组织，镇上的教堂里面到了晚上经常传出 人的惨叫声，有可能是在做一

些人体试验。

而里世界则是阿蕾莎利用体内的萨麦尔的力量制造出来的。这个世界最初出现是为了和表世界相抗衡，阿蕾莎需要找到一个藏身之处，躲避达利亚的追踪。另一方面，她也要保护雪莉，不让达利亚把她也找到。而丽莎，是储存在里世界的死者，她早就死了，只是依靠着里世界的力量才苟延残喘。阿蕾莎所复活的里世界，是按照自己发生火灾后的寂静岭制造的，大半个寂静岭都被烧了，因此哈里在那里处处可见火灾后的痕迹。哈里在里世界和表世界之间相互穿梭，是阿蕾莎和达利亚双方较量的结果。阿蕾莎不希望哈里找到雪莉，为了这个目的，她甚至想杀死哈里。但是达利亚觉得哈里还有用处，因此几次三番的把哈里从危险的里世界救出来。在序盘中，我们甚至会有达利亚是同盟者的感觉。但是达利亚的目的毕竟是要哈里深入到里世界的中央，而哈里寻女心切，完全不顾阿蕾莎给他设下的种种埋伏，就这样，哈里来到了阿蕾莎面前。

阿蕾莎力量的根源，是沉睡于她体内的邪神萨麦尔。这个萨麦尔（samael）来头可不小。他是列称“撒旦级”的大魔王之一。又写作Satanail，是撒旦的变格化。基督教圣经没记载，是在伪典《希腊语巴录启示录》登场的堕天使。其名有“有毒的光辉使者”的含意，因为“sam”这个词在希伯来文中的意思是“毒”。在该书中，指称所谓的智慧树其实只是萨麦尔种的葡萄树，神诅咒这颗树，禁止人类去吃，亚当吃了发酵的葡萄，等于是喝了酒，葡萄酒在祭典上等同于神的血，因而亚当被神放逐。在此之后因酒而带来的恶行包括杀人、通奸、奸淫、伪誓，偷盗等。萨麦尔等于是创世纪中骗取亚当食禁果的正身，后来，血海女妖莉莉斯的丈夫也多指为萨麦尔。

萨麦尔原本应该是位阶很高的一位天使，位列七大创造天使之一，后堕天成为堕天使，传说在最初 神命令创造天使们造人时，只有萨麦尔成功，也因为他的造人的知识和功绩，神从此命他掌管人的生命，被人称为“死亡天使”。萨麦尔和回教的亚兹拉尔（azrael）似为同一格。萨麦尔原具炽天使位格，为身负12枚翼之蛇形天使（炽天使的形象便是蛇），在人间又以“死之天使”、“赤龙”闻名，伪典上说：“萨麦尔持着尖端涂以胆汁的枪，立于夜嗥的地狱犬前头，边走边散布死亡。”《以诺书》上说，萨麦尔是恶魔众的首领；在地狱七君王七宗罪中，萨麦尔所司长的是人间最常见的罪过：贪婪。

萨麦尔堕天的原因据说是这样的：当年制造方舟的挪亚功高在世，但是寿限已到，神命令司死亡的萨麦尔去宣布挪亚的死。萨麦尔照办了。但是，当摩西寿限到了的时候，神又派萨麦尔去宣布摩西的死，这一次萨麦尔却失败了。因为见过神之颜的摩西，他身上的光辉令萨麦尔无法接近。无功而返的萨麦尔被神放逐，成为堕天使。因此和那些下三滥的堕天使不同，萨麦尔的过失并不是他自己的错。后来摩西是神亲自去收进天堂的，摩西的肉体则由加百列负责埋葬。

经过了数千年，如今寂静岭中的萨麦尔更像是集中了人类黑暗欲望的邪神，如果他在寂静岭复活，那么很显然的，世界将会陷入黑暗，所有的人（罪人）都将死去。地上成为死寂的乐园。

能够阻止萨麦尔的力量也是有的，其中一个就是达利亚交给哈里的Flauros圣印。这个圣印中蕴藏着大天使梅塔特龙（Metatron、梅丹佐）的力量。大天使梅塔特龙是众多堕天使的宣判者。Metatron字源于字根meta-（次于）及thrones（王座），即代表“最靠近王座者”之意，由于他的地位，有“神的代理人”之称，亦是“天使之王”。在诸多大天使的候补中，最为宗教律法学者所偏好。他有炽天使和智天使两种位阶的说法，在许多领域上和米迦勒相重叠。由于梅塔特龙是以诺（Enoch：挪亚的曾祖，该隐的长子）被米迦勒接升天化成的天使，因此是天使团中年序最幼的（所有的天使都是在一百五十亿年前诞生，而他只在八千五百年前才诞生）。出埃及记（23;20）、以赛亚书（20）、创世纪（32）中露脸的可能都是指梅塔特龙，被犹太人称为“神的显现”。

《以诺书》中记载，以诺在幽灵的最后审判日中访问天国，见到了将要被审判的堕天使们，向神乞求对他们赦免，神没有答应。但神却欣赏他的人格，引他升天为天使。由于以诺在人间善于记事，升天后即继续他的工作，将天上地上发生的一切事都记录下来，成为神的书记，后世称“天之书记”。

梅塔特龙在犹太教神秘教派中一致认定其为“天国的宰相”，另也有众多面貌和名称，如“神之颜之君主”、“火之天使”、“契约天使”、“天使之王”、“小耶和华”、“不出世的伟人”、“天之书记”、“人类的抚养者”、“暗的支配者”等等。

在基督教和犹太教中，所谓人和神的“契约”，即有“相互约束的关系的意思，圣经之新、旧约即用“约”这个字。相传在最初的时候，神将大自然借贷给人类管理而订了契约，而这位“契约的天使”就是和人类签订契约的代表。

然而在《出埃及记》中，梅塔特龙不但是以小耶和华的身份出现以拯救以色列人（据说摩西之力即来自梅塔特龙），在西奈旷野的夜里成为引导他们的火柱，但对于不信仰神明的人民，却是露出了残虐的暴行，严然成为一嗜血的天使，将人们串杀玩弄，造成后来有对梅塔特龙转化成为撒但的前身，成为“暗之支配者”。

梅塔特龙以火之天使现身时，其背负三十六翼、无数的眼睛；其脸面较之太阳尤为灿烂。在所有天使中，梅塔特龙位阶最高，是最强壮、最富智谋者，称号天使之王，在天界中负责教导死去孩子们的灵魂。天王星的天使。

好了好了，让我们把目光从天使学中收回来，天使这玩艺靠这点地方是讨论不完的。回到寂静岭。我们已经知道萨麦尔的堕天为摩西所赐，梅塔特龙却是赐予力量与摩西的天使，因此这两大天使着实是死对头。达利亚如果不是对阿蕾莎无计可施，也不会被迫使用梅塔特龙的圣印来交给哈里。梅塔特龙的神圣力量从圣印中放出，也从此成为了寂静岭中善良的人们的保护伞。达丽亚被恶魔变身时的火焰烧死，考夫曼也被拖进了地狱，他们都获得了相应的惩罚。而萨麦尔的肉体虽然暂时被打败，但是它的力量之源，根源于人类欲望的无穷无尽的力量源泉并没有消失。他在积蓄力量，准备东山再起。

寂静岭二代

发售日期：美版 2001/09/26 日版 2001/09/27 欧版 2001/11/23

推出平台：PS2

情节回顾：

故事的男主人公叫詹姆斯，三年前妻子玛丽去世了，这三年来他一直不得安生。这天他突然接到了妻子的一封信，说她正在他们当年拥有最美好回忆的寂静岭湖滨旅馆中等着他。詹姆斯为了调查真相，或者说为了找寻自己内心深处痛苦的根源，来到了漫天迷雾的小镇——寂静岭。

这个寂静岭已经不是三年前詹姆斯和妻子度过幸福假期的疗养胜地，就像詹姆斯进入小镇前遇到的苦命女孩安吉拉所说的，这里，有点不正常。到处笼罩着白茫茫的雾，你永远也不知道这些雾的后面藏着的是什么。奇形怪状的怪物，只有腿的女人，长着三角头的行刑者……玛丽真的在这个地方等着詹姆斯吗？还是，这里只有詹姆斯心中最理想的那个幻影——玛丽娅？

因为已经有很多相关文章分析过寂静岭2中的人物和故事，包括笔者也是对其中的劳拉形象做过非常详尽的阐述，因此在这里就不多说了。我们主要来看一下其中的几个关系到结局选择的细节部分。这对于解决网上流行的几大问题（詹姆斯是否杀妻等等），有很大的帮助。

首先，在很多版本中，都有玛丽留给詹姆斯的一封信的全文，无论那个版本，这封信都是一样的。信的主要内容是告诉詹姆斯，玛丽感到是自己拖累了詹姆斯，希望他能在失去自己以后，开始自己的人生。信中暗示，玛丽想要自杀。

那么，玛丽究竟是不是自杀的呢？

想要知道原因，可以先来看看结果。寂静岭2一共有六种结局。分别要求达到不同的条件。

静寂岭2的结局：

1-LEAVING ENDING（逃离结局）。詹姆斯没有

被幻影玛丽亚所迷惑，逃离了静寂岭。这个结局不是 BAD ENDING，属于相对 BETTER 的 ENDING。

首先，詹姆斯的体力不能总是很低，也就是说受伤不能太频繁。不要总是红血。

然后，在第一次遇见玛丽亚之后，请不要脸朝向东方，也不要询问玛丽亚接下来要去哪里。盖因没有被幻影玛丽亚所迷惑的必要条件。

其次，在打最终 BOSS 前，要听完詹姆斯和玛丽以前的对话，不要只听一半就离开走廊闯进去。这段对话的内容最初是玛丽向詹姆斯发脾气，觉得自己已经完全不象是个正常的女人，而变成是个怪物，她叫詹姆斯从她身边滚开…但是隔了一会之后，玛丽却哭了出来，叫詹姆斯别走，好好陪着她，救救她。把这段话听完，对玛丽的印象当然就不同了，也当然会对结局有影响。

接着詹姆斯要在游戏中调查过玛丽的信和照片。这表示詹姆斯对玛丽的爱未曾淡忘。

最后的条件是，詹姆斯要攻击过玛丽亚，当然不是用枪了……这也是表示詹姆斯没有被幻影所迷惑。

达成了这些条件，詹姆斯进入最后的房间，在这里等待着他的就是酷似玛丽的玛丽亚。玛丽亚指责詹姆斯杀死了玛丽，但詹姆斯已经决心离开幻影玛丽亚。玛丽亚变身成总BOSS进入战斗。最后詹姆斯给了玛丽亚致命的一击。镜头转换，詹姆斯坐在玛丽的床边，玛丽对詹姆斯说，请求詹姆斯替自己结束痛苦，詹姆斯坦然说出自己也曾经动过弑妻的念头，但对于失去妻子他感到更痛苦。玛丽交给詹姆斯一封信，旁白是玛丽的女声在读这封信。玛丽请求詹姆斯杀了自己（暗示），继续自己的生活。最后詹姆斯带着劳拉一起穿过墓地，ENDING。

2-MARIA ENDING（玛丽亚结局）。詹姆斯爱上玛丽亚，和她一起离开静寂岭。有的人很喜欢这个结局，认为是最好的，BEST ENDING。但是詹姆斯不知道的是，玛丽亚作为玛丽影像的替身，最终也会染上和玛丽一样的怪病。笔者觉得这结局不能算是很好。另外，这个结局要求的条件也比较繁琐：

首先，听玛丽亚的指示行动，不作多余的行动，要求你做什么就要“马上”做，千万不要忤逆她。另外，在游戏中请尽量不要让詹姆斯背对玛丽亚。玛丽亚不能被敌人攻击太多，詹姆斯也不曾攻击过玛丽亚。总之，玛丽亚就是你的女王。

其次，在南谷（South Vale）尽量跟着玛丽亚到处走走，到了医院后，当玛丽亚在ROOM S3休息时，常回去看她。注意哦，当詹姆斯回去之后发生的对话内容就是，玛丽亚问起，如果詹姆斯找不到玛丽，会怎么办。詹姆斯对这个问题无法回答。在后面继续对话的话，玛丽亚就开始咳嗽了。这个条件当然也是有意义的。

接着，当医院变成里世界，詹姆斯会再进入 ROOM S3，当然这时候玛丽亚是不在的。

然后，当玛丽亚在地下监狱被杀之后，詹姆斯要尝试再次进入玛丽亚刚才被杀的房间，虽然他会说一句：“房间里已经没有什么了”。

最后，当面对终 BOSS 之前，和前一个结局相反，在走廊中詹姆斯没有听完自己和玛丽的对话就快速通过，对话的内容只是听到玛丽发脾气，却没有继续听到玛丽哀求的对话。玛丽不过是个乱发脾气的丑老太婆。

那么，当詹姆斯进入最终的房间，在这里等候的就是玛丽，这个玛丽不肯原谅詹姆斯的罪过（杀死玛丽的罪），认为詹姆斯想要摆脱自己。她抱怨詹姆斯宁可要一个幻影。之后发生战斗，和前面一样，也是要詹姆斯亲手给她致命的一击。

结束后，詹姆斯来到第一次遇见玛丽亚的地方，在湖边，玛丽亚问他是不是又杀了玛丽，詹姆斯回答那不是玛丽，玛丽已经走了。詹姆斯要带玛丽亚离开这里，玛丽亚问“玛丽怎么办？”詹姆斯回答：“没关系，我有你”。玛丽亚将玛丽临终的那封信递给詹姆斯。旁白是玛丽的女声。信念完，玛丽亚和詹姆斯穿过停车场，走在一半的时候，玛丽亚开始咳嗽……ENDING。

3-IN WATER ENDING（水中结局）詹姆斯发觉自己深爱着玛丽，决定自杀，从而永远和玛丽在一起。这个是比较符合中国传统价值观的结局。也是最容易达成的。它的条件是：

首先，尽量使自己的体力保持在低水平。也就是说要詹姆斯伤痕累累，不能摆脱自己的罪恶给内心带来的伤害。

其次，要看过玛丽的信和照片。和第一个结局一样，这表示詹姆斯对玛丽的爱未曾淡忘。

接着，要求詹姆斯要调查过从安吉拉那里取得的武器“KNIFE（小刀）”。这一点是要詹姆斯体会安吉拉的罪，安吉拉因为受够了父亲的虐待而弑父，最后因为良心受到谴责而自焚。詹姆斯看到她的刀，会受她的影响，走上相似的道路。

再次，要在屋顶上看过“自杀日记”。这也是要让詹姆斯接受自杀这个想法而必须的步骤。

然后，要进入里世界旅馆中的阅览室，在靠近窗户的写字台上有一副耳机。带上耳机就能听到詹姆斯和医生的对话。在这里，詹姆斯从医生那里得到了妻子已经不久于人世的证明，她最多也只能活三年。回忆起这个，詹姆斯才明白为什么三年后他会回来找玛丽。三年就是个期限，一个逃避不了的期限。

最后，还是一样的，打最后 BOSS 前，要在走廊听完玛丽全部的话才进入，要听到玛丽的哀求才行。进入房间，这里等待着的是玛丽亚。玛丽亚说詹姆斯杀死了玛丽，但她可以替代玛丽。詹姆斯不理睬玛丽亚的诱惑，“问题是，你不是玛丽”。结束后，詹姆斯坐在玛丽的床边，他承认自己杀了玛丽，一部分是因为玛丽不想活，一部分是因为玛丽令他觉得自己活的不象人。但玛丽说，詹姆斯已经因此而承受了痛苦，所以她并不责怪詹姆斯。詹姆斯抱起玛丽，他已经明白了自己来这个镇上的真正原因，没有玛丽，詹姆斯也一无所有。最后玛丽的信出现在水底波纹（in water）的背景上，詹姆斯和他的玛丽永远在一起了。

4-REBRITH ENDING（重生结局）詹姆斯决定加入寂静岭古时候所信仰的邪教，崇拜 Samael 而借他的力量让玛丽复活。我们推测最后玛丽复活并去除了怪病…要达成这个结局的条件是：

首先要通关一次以上，这是当然的。

其次要在游戏中取得以下物品：

A “WHITE CHRISM”（白色圣油），地点是在公寓西侧大楼的 ROOM 105。

B “BOOK OF LOST MEMORIES”（失去的回忆），

C “OBSDIAN GOBLET”（黑曜石的酒杯）

D “THE CRIMSON CEREMONY BOOK”（红色的祭祀）

在最后的红色的祭祀这本书中，写着萨麦尔的祭文：

“Speak. I am the Crimson One.
[说出愿望吧，我就是深红色的“主”。]
The lies and the mist are not they but I.
[假象与迷蒙都是我的分身。]
You all know that I am One.
[你们全都知道我就是“主”。]
Yes, and the One is I.
[是，“主”就是我。]
Believers hearken to me!
[信徒们倾听我的训示]
Twenty score men and seven thousand beasts.
[二十位相信真相的人类与七千只畜生。]
Heed my words and speaketh them to all,
[留心我的言词并且把它们全部朗诵出来。]
that they shall ever be obeyed
[这样他们定会永远遵从]
even under the light of the proud and merciless sun.
[即使在荣耀的光或是残酷的太阳之下。]
I shall bring down bitter vengeance upon thee
[我会对你施下严酷的报复]
and thou shalt suffer my eternal wrath.
[然后你会为我那无尽的天谴而受苦。]
The beauty of the withering flower
[枯萎中的花之美丽]
and the last struggles of the dying man,
[与在死前挣扎的人]
they are my blessings.
[都是我的恩惠赐予。]
Thou shalt ever call upon me
[汝，应永远应我所召]
and all that is me in the place that is silent.
[与我的分身同在这片寂静之地。]
Oh, proud fragrance of life which flies towards the heart.
[噢，生命中自豪的芳香往心内飘散。]
Oh　Cup which brims with the whitest of wine,
[噢，圣杯溢满白色的酒]
it is in thee that all begins.
[所有的一切都从此开始。]

詹姆斯遵从了古老的仪式，只要收集了这些道具，就能令玛丽复活。他进入BOSS的房间，这里还是玛丽亚在等着他。这一次玛丽娅没有说詹姆斯杀死妻子的事情，只是强调玛丽已经死了，不会回来了。但是，对詹姆斯来说，玛丽亚毕竟不是玛丽。战斗结束后，詹姆斯划着小船接近小岛：玛丽，你看上去那么安详。原谅我吵醒你吧。离开你，我没法继续生活。没有你我活不下去玛丽。在这个镇，寂静岭……那些古老的神灵还没有离去……他们依

然给予那些崇拜他们的人们以力量……甚至能够挑战死亡的力量……

詹姆斯靠近了小岛。岛上有一个看起来好象小房子的码头。他继续划着船直到消失在那座岛的后面。ENDING

5-DOG ENDING（狗结局）恶搞结局。监视着詹姆斯和玛丽亚的是一只狗，当然那只狗也许是制作人的化身。

6-UFO ENDING（飞碟结局）只有在《最期之诗》和之后的版本中才能看到的恶搞结局，要在玛丽亚篇通关后，在一开始的厕所找到blue gem，拿到blue gem后继续游戏，在医院里和天花板怪物战斗后（就是劳拉锁住詹姆斯的房间）你可以看到一段奇怪的片断，世界切换后，在庭院里使用 blue gem 就可以看到 UFO，之后在停小船的码头那里（记住，是上船的码头）再使用一次，又会看到UFO…最后在312房间里使用一次blue gem就可以看到 UFO ENDING 了。詹姆斯遇见一代的主人公哈里（仍然在寻找雪莉-_-），然后他们一起被外星人劫走……

这两个结局在分析的时候基本上不用考虑了。

从上面四个有意义的结局中我们看到，有三个结局中明确提到了詹姆斯杀死了妻子。其中有两次是玛丽亚指责的，一次是来自于玛丽的指责。但这并不能作为詹姆斯确实杀死玛丽的明证。詹姆斯留下的录影带中，也不可能真正的录下了他杀死妻子的场景。我们所看到的不过是詹姆斯内心的情景，这情景也许是真正的发生过了，也许只是詹姆斯在心里假想的却没有实施的杀妻计划。录像片段的模糊也许是因为这三年来詹姆斯一直努力的想忘掉它，也许是因为它压根儿就没有发生过，只是詹姆斯的想象而已。笔者并不想给这个故事一个明确的答案，因为"对于每个人来说，他们心中的寂静岭都是不同的"。一个初中生也许用一个周末就可以轻松的把寂静岭用 S RANK 轻松通关，因为他也许根本领会不了寂静岭其中的种种晦涩的暗示。而对于一个经历丰富的中年男子，也许都不敢再次面对这游戏的画面。对笔者个人来说，解释寂静岭的黑暗力量在詹姆斯和玛丽亚等人身上的作用，也就是说，解释"HOW IT WORKS"对我来讲，更有意思。

在二代流程中，可以看到很多有关寂静岭小镇的历史资料。那个破碎天堂医院（Brookhaven Hospital）的原址原本是一个传染病隔离所（小汤山，汗）。很多病人都在那里死去。而那个监狱也很糟糕，它是南北战争时用来关押南军战俘的战俘营。在这里滥施酷刑如同家常便饭。有的战俘被吊死，但更多的是使用"穿刺"的酷刑，也就是玛丽亚最后一次被杀死时候的场景。行刑的刽子手头戴头盔，手持长矛，象极了怪物三角头。

在寂静岭城中，也到处可以看到神秘的或者说残酷的历史遗迹。在监狱里我们可以看到有关1918年11月"小男爵夫人号"游艇神秘沉没的记载，这条游艇上的乘客无一幸免。后来在湖边建造了一个纪念塑像以纪念这次的事件。在Rosewater Park还有一尊"祈祷的女人"的塑像，是为了纪念一个被基督教会迫害致死的妇人，很难想象在19世纪这里还存在着"魔女审判"制度。在Lindsey Street的古老塑像上，则写着更加恐怖的事情，这个纪念碑周围很久以前是一片水沼地，但是这里俗称"血池"，因为行刑的刽子手们经常用这个池子里的水来洗刷他们的行刑凶器，因此人们经常在这个地方看见鬼魂。

整个寂静岭就是这样的一个充满恐怖记录的地方。可以说就是一座凶城。在rebirth结局中必须得到的"失去的记忆"这本书中记载着，寂静岭以前根本不叫寂静岭，而是"寂静的神灵的居所"，是原住民（印第安人？）举行神秘仪式的地方，他们相信死去的人能够获得永生。当西部拓荒时代来临，印第安人被赶走，白人进入这里。但是第一批进入这里的拓荒者好像没办法居住，一直到19世纪初，这里才开始建成了寂静岭的小镇。当然，这期间，各种怪事也是不断发生的，直到达利亚女巫利用黑魔法制造出表世界，寂静岭彻底和外界断绝了关系。

詹姆斯来到的就是这样一个废弃的小镇，这里已经不是许多年前他和玛丽留下幸福回忆的地方了，因为萨麦尔的力量已经遍布整个镇子。那些内心受到罪恶念头煎熬的人都被拉进这里来，在这里，面对他们的罪恶。埃迪是这样，他一直被人们所嘲笑，而且可能因此而杀了人，所以他在静寂岭中所看到的"怪物"都是些不断嘲笑他的人。安吉拉也是这样，从小就被父亲虐待，侵犯，而且最后认为是自己杀了父亲（虽然真相好像不一定是），所以遇到的怪物都是被火烧的样子（她的父亲是被她或她母亲放火烧死的）。

玛丽亚是不同的。她不是一个人类。她是寂静岭制造出来的，人形的东西。在一开始，她和周围



那些怪物并没有太多的不同。她作为人类的意识和记忆，是寂静岭一点一点灌输给她的，让她一点一点长成具有玛丽记忆的完美女性。在《最期之诗》的开篇我们就可以看到，玛丽亚的部分是写着："born with a wish"。她和丽莎是一样的，只不过丽莎因为阿蕾莎的力量只能生存在里世界，而玛丽亚因为詹姆斯的 wish 只存在于表世界。

关于劳拉，已经解释过很多了。她一个小女孩在如此恐怖的寂静岭却能如入无人之境，这并不是因为劳拉有什么神奇的法术，而只是因为劳拉是一个无邪的小女孩，在这个折射着人类罪恶的寂静岭，她内心既然没有罪恶，当然也就不会遇见怪物。劳拉和玛丽已经在寂静岭住了很长时间。她在詹姆斯来到这里之前的一个星期刚刚度过了八岁的生日，玛丽还写信给她表示祝贺。这表示，已经死去的玛丽，在这三年中，依靠萨麦尔的黑暗力量，一直在这个迷雾寂静岭中存在着，她在Room312一直等待着詹姆斯，等着他回来，让一切得到解脱。小劳拉并不是詹姆斯见过的任何一个玛丽生前的病友，劳拉是在玛丽死后才认识玛丽的。这样的说法也许太过于玄妙，但却是现在唯一的，能够合理的解释这些难解谜团的解答。

寂静岭三代

发售日期：欧版 2003/05/23 日版 2003/07/03 美版 2003/08/06

推出平台：PS2

三代才出没多久，很多二代的拥护者对三代都不以为然，认为三代的主题不象二代那样富于人文伦理精神。不过对于喜欢研究神秘事物的 FANS 来讲，却得到了极大的满足。三代的故事主要承接着一代结局中阿蕾莎交给主角哈里梅森的纯洁女婴，这女孩子如今17岁了，而且有了另外一个名字：西瑟尔。

故事的开篇，是西瑟尔在湖滨游乐公园的噩梦。这个游乐园在二代就很出名了，还记得詹姆斯带着玛丽亚坐上电梯，这时他怀中的收音机突然响起，里面播放出热情欢快的猜谜节目。

主持人：各位好，感谢您的收听。欢迎来到我们激动人心的陷阱与鲜花节目。（收音机里传出一阵欢呼声）

主持人：在这里，答对问题可以得到奖品，答错了也要受到惩罚。当然，这一切都取决于你自己。好了，今天的幸运儿——也可以说是倒霉蛋——就是詹姆斯！詹姆斯·苏德兰！！你准备好了吗？

好的，请注意。第一题，拥有鬼屋、娱乐船、大转轮和小茶杯的寂静岭恐怖娱乐公园，是深受大人小孩喜爱的公园。我们的问题就是：这个公园叫什么名字？

一、幻想大陆

二、寂静岭娱乐公园

三、湖滨娱乐公园*

注意了，接下来是第二题。寂静岭见证了数年前一起可怕的谋杀案。兄妹俩在马路上玩耍，后来却惨死在斧子下。皮飞骨碎，鲜血乱溅……唉，真是人间惨剧啊。对于活生生的生命来说，这样的结局未免太惨了一点。

那么那个因这个惨案而伏法的坏蛋叫什么名字呢？

一、沃尔特·苏利文*

二、斯哥特·法尔班克斯

三、埃里克·盖因

接下来就是我们的第三个也就是最后一个问题。在湖的南面就是被老居民们称作南谷的沙漠。从这里到 paleville、湖西北面的胜地，只有一条路可以到那儿。记住，是一条路，没别的路了。接下来的问题就是：这条路的名字叫什么？

一、巴赫曼路

二、兰德尔街

三、南森大道*

好了，我们的问题到这里就结束了。你全都答对了吗？如果你知道答案，请到3楼储藏室来拿领取你的奖品（散弹枪子弹）！不过要小心哦，要是你答错的话……（主持人发出一阵笑声……）

主持人：好了各位，谢谢你的收听。我们下次节目见，再见。

正确的答案分别是 3-湖滨娱乐公园；1-沃尔特·苏利文；3-南森大街。湖滨娱乐公园，就是当年一代里面，阿蕾莎制造的里世界的中心。她在这里使用了种种方法想要杀死梅森，目的就是为了阻止女巫找到自己，令邪神复活。同样的，西瑟尔被

拉进这个里世界的公园，也是阿蕾莎的黑暗力量，她想通过杀死西瑟尔来达到阻止邪神复活的目的。当然，一旦西瑟尔在这里“死去”，她就会立刻在夕阳西下的写字桌旁“醒来”。

很巧合么？和一代的哈里梅森一样，也是“醒来”。笔者觉得，这根本就不是巧合。哈里的“醒来”，是在他看到阿蕾莎，发生车祸之后，也是阿蕾莎想要哈里死。但哈里被女巫达利亚拉进了她所制造的表世界。西瑟尔在这里醒来，也是阿蕾莎想要西瑟尔死，但是被新一代的女巫克劳蒂亚拉进了她所制造出的表世界。哈里的表世界只是在寂静岭一处，但是西瑟尔被扔进的这个表世界范围就不只是寂静岭一个地方了。（毕竟经过了17年，邪教也是要进化的么）

OK，既然西瑟尔进入的是表世界，那么她所看到的那些怪物也就可以解释了。而那个变态侦探老头则是和西比尔警官的角色相似，也是间接的和寂静岭的世界发生了关系。唯一不好解释的是西瑟尔的电话。在哈里的表世界，一切电话都是被切断的。但是西瑟尔在表世界为什么能够打通电话给自己的父亲呢？笔者的解释是，因为通话的两个人都是“相关人士”，都是拥有相同特征的，被拉进表世界中的人，这两个人之间的通话是同一空间的，所以通话行为当然是可能的。如果西瑟尔在这个时候打电话给完全不相干的人，那一定是打不通的（诡辩，哈）。还有一个其实是更容易明白的解释，那就是，玩家在游戏过程中，从一代到3代，都没有在游戏中经历过真实的世界，从来都是在表世界和里世界中交替，只要进入游戏，就是表世界，最多进入里世界，想要离开这个受诅咒的表世界，除非结束游戏过程。这样想，不就更明白了吗？

寂静岭3代中，和一代故事能够一一对照的地方很多。西瑟尔自己就是当年阿蕾莎临终前赠给哈里的那个女婴。西瑟尔在故事中接到了“祝你生日快乐”的怪电话，但更奇怪的是西瑟尔自己只有17岁，祝贺她生日的却说她已经24岁了。这显然是把西瑟尔当作了阿蕾莎和雪莉来对待。

克劳蒂亚聘请老道格拉斯追查“他们被绑架的亲人”，也说是一宗发生在17年前的绑架案，案犯哈里梅森，被绑架者阿蕾莎－雪莉。

在教堂忏悔间，西瑟尔隔着栅栏会听到一个老妇人的忏悔。她泣不成声，忏悔着自己的罪恶：杀死了自己的亲生女儿，而且所用的手段是——把她关在小黑屋中活活烧死。纵观一代和二代的故事，母亲把女儿烧死的罪案，唯一发生在寂静岭一代中，女巫达利亚为了逼迫女儿阿蕾沙就范，唤醒她体内的萨麦尔的力量，把阿蕾沙关在小黑屋中，在外面放火。这场大火蔓延开来，把半个寂静岭都烧掉了。火灾后，阿蕾莎躲了起来，达利亚则变的疯疯癫癫的，也没有人怀疑她的罪行……但是现在，在这个表世界的忏悔间中，这个达利亚却来向她的主（GOD），忏悔了。西瑟尔这时候有两种选择：“I forgive you”（原谅她），或者是：“Don't say nothing”（保持沉默）。很多人在网上询问，这两个选项对于后面的结局是否有影响。实际上，这两个选项的确关系着最后的结局，但是他们是发挥着好像天平砝码那样的作用。如果选择了“原谅”，那么结局就会向血腥的一方倾倒，会达成possessed ending：西瑟尔杀死邪身的肉体之后，画面转换，西瑟尔手中拿着滴血的匕首，老道格拉斯倒在血泊之中。达成这个结局的必要条件是，杀死足够多的怪物，在最终分值上达到高分。而选择“原谅”，则可以在这个分值上，得到一千分的加分。

为什么原谅达利亚，会得到似乎是bad 的ending？这也很好解释。达利亚做出这样天理难容的事情，却回来向她的“GOD”忏悔。如果西瑟尔接受她的忏悔，原谅了她，那么就等于是西瑟尔自己接受了“GOD”这个身份，以神之代言者自居。这样一来，哈里在17年前辛辛苦苦所作的一切，大家为了阻止邪神复活所作的努力，就全都白费了。

如果西瑟尔选择什么都不说“Don't say nothing”，当然就会平平安安的度过这一劫了。

这一次的里世界，和当年一代的里世界比起来，无疑要血腥了许多。这一方面是平台的转换，ps2的画面表现机能比ps时代要进步了许多，一方面也是在暗示所有里世界的区域，都是邪神萨麦尔的直接控制区域，别忘了，萨麦尔神格中很重要的一点就是，血。还记得西瑟尔在那个神秘的房间所遇到的事情吗？整个房间好像浸泡在血中，血一点一点涌上来，一旦整个房间都变成血泊，也就立刻game over。西瑟尔在镜子中看到的全身是血的女子，就是她自己。那血，是神之血，不是普通的血噢！

西瑟尔得到的Talisman的奇怪徽章，是一种古老的护身符。对这东西最POPULAR的解释是在著名畅销小说作家史蒂芬·金所著的神秘小说《TALISMAN》（护身符）。在这个小说中，史蒂芬·金一改以往的科幻·恐怖·推理路线，改为神秘小说路线了。这个《TALISMAN》在去年还出了续集，名叫《BLACK HOUSE》（黑屋），还是和原来的合作者合写的。寂静岭系列一向以来有借鉴史蒂芬·金著作的传统，从一代开始绵延至今。大家如果在寂静岭中看到些稀奇古怪的东西却一时找不到出处，那么不妨去翻翻史蒂芬·金的著作，说不定就能找得到。史蒂芬在国内的知名度远远不如他在国外的名气响，当年引进史蒂芬著作的出版社在国内都栽了筋斗。盖因当时国内的读者无法接受他那过分乖张的故事路线。但是对于寂静岭系列来说，史蒂芬·金的著作，简直就是取之不尽用之不竭的素材源泉。

最后，再说说塔罗牌。西瑟尔在那五张的塔罗牌谜题中，最后的一张是愚者“the fool”，藏在墙壁中的暗房里。得到这张的过程就不用细说了。当年，这里就是关押雪莉的房间，西瑟尔能在这里找到雪莉的绘画日记。The fool 并不是表面上那么简单的意思。在塔罗牌中，the fool是一切的开始，代表着原初一无所有的状态。可以说是大阿尔卡纳中最弱的一张。但同时天理循环，它却对应着大阿尔卡纳最强的the world。再想想达利亚和克劳蒂亚的台词：“种子还在子宫中”“你将会生下god，世界将会变成永生的乐园”。这刚好对应上了the fool和the world 的牌理。

综合寂静岭系列一代至三代，一代的恐怖气氛最令人悚然，二代的人文伦理最引人深思，三代的谜题推理最令人难忘。和传统的生化系列相比，寂静岭系列一方面在吸收着生化中的某些吸引人的动作要素，一方面也在各个领域发展着属于自己的文化外延。人类的游戏文明发展到今天，已经不仅仅是单纯的追求操作快感的简单人机互动，而是涵盖了各种文化要素的综合载体。这是游戏发展的必经之路，也是游戏玩家必然的需求。无论是通常意义上说的LU还是CU，只要能够从游戏中获得乐趣，就是身为USER的幸福。从这个意义上来讲，看看寂静岭3代的UFO结局，也的确是非常有乐趣的。让我们来仔细看看UFO是怎样恶搞的吧！

UFO 结局



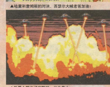
▲西瑟尔回家



▲看到父亲哈里和小绿人在喝茶，窗外詹姆斯在偷听



▲哈里和詹姆斯的对决，西瑟尔大喊老爸加油！



▲外星人毁灭了寂静岭，化为焦土



似曾相识燕归来

——《我的暑假2》杂谈

文：苏成泉　编：静寂星海

喜欢黄昏的感觉似乎已是由来已久了。少不更事的时候，我经常在快日落的时候跑到山口的小道去等着。因为这时老爸老妈从地里干完农活快回来了，总会给我带上一些山上的好东东的，像螳螂、蚱蜢、天牛等一些好斗的昆虫，还有野草莓、覆盆子、山桃等一些叫不出名的野果。那时的我天真地以为日暮的时分就是一天中最幸福的时刻……现在，山上的农田早就被划做了工业用地，失去了土地的凭依，不少村人都背井离乡地到城市里去淘金了，那种“长亭外，古道边，芳草碧连天”的景致已是荡然无存，现在，每每黄昏的时候，我总会不由产生一种孤独落寞的酸楚来，“在混乱中有种热泪烧身的错觉”，但也许这就是农村向城市进化的代价吧。如今，我唯一能做的就是拿出PS2，放上《我的暑假2》（以下简称《暑2》，在依稀熟识的画面中去找寻那已难以忘怀的甜美回忆，去凭吊那阔别已久的美丽瞬间。

平心而论，在如今多如过江之鲫的PS2游戏之中，《暑2》的画面大概只算是差强人意，与FFX、真三国无双、鬼泣的绚丽的特效演出相比，多少有点寒碜，让人不禁埋怨制作人的不思进取。不过，“比上不足，比下有余”，在前辈（PS上第一作）跟前，《暑2》已经是实现质的飞跃了：没有了满屏令人生厌的马赛克，但见微风轻拂下粼粼的蔚蓝海洋，阳光照耀下绿意盎然的山林等等，已是美仑美奂——没有喧嚣的浮华，惟有朴实的恬静，似乎更能让人身临其境，留恋其间。

如果说游戏是一幅画作，那么音乐就是在那不经意的笔触间流露出的点点灵气，使画中景致栩栩如生，有欲破纸而出之势。在片头的CG中，我偎依在母亲身旁，站在甲板上倾听咸咸的海风从耳边掠过的声音和蓝天碧海间海鸥亲切的问候，心情豁然开朗。伴随着一曲七八十年代的日本乡村音乐，整个故事从一开始就笼罩在一种浓浓的温馨之中。

《暑2》秉承了一代的系统，在这里，没有RPG世界中那动不动就肩负什么拯救世界重任的使命感，没有SLG战场上与敌人兵戎相见，剑拔弩张的肃杀与压迫；没有AVG游戏中风声鹤唳、步步惊魂的那般心悸。你唯一要做的，就只是和妈妈一块，到北海道的亲戚家去享受一个轻松愉快的暑假。

游戏是由一些生活中平常小事构筑而成的。到海边去垂钓，在轻柔的和风中，沐浴在明媚的阳光下，与海里的小鱼比试耐心，和小伙伴切磋钓鱼的技巧，一起分享成功的喜悦。

游戏中几乎没有什么特定的强制事件（睡觉除外）。她所追求的只是那么一种轻松随意的心情，那么一种只属于儿时的天真无邪与无忧无虑（当然，那些为攻略所累和追求perfect完成度的人就无福消受了）。也许，山上的昆虫的鸣叫正无意唤醒了你沉睡已久的心灵；也许，某位死党不经意的话语让你有种“似曾相识燕归来”的陌生的亲切感；也许，你会惊觉邻家小女生的甜甜笑靥像极了当年青梅竹马的女孩；也许，你并没有什么特别的感触，因为你已经深深的融入整个故事之中了。

……

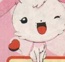
时间过得很快，如白驹过隙一般，在方角叉圈之中，耗尽了暑假短短的光阴，看到了GAMEOVER的画面，恋恋不舍的我情不自禁地摁了RESET，于是，一切重新开始——可是，现实中又有多少快乐是可以如此轻易的重来呢……

我知道，就算现在家乡的一切还是如儿时一般，或许我也寻不回当初那种童趣无邪的心境了，当年不识愁滋味的懵懂少年如今已不得不为未来辗转奔波，哪还有初时的闲情逸致。抑或一切都逝去了，才是一种最好的解脱。

“我不要将你绑住多一秒，也知道天空多美妙……从前的我们哪去了，一眨眼不见了，如果你想飞我明了，你自由也好。”听着燕姿姐姐的《风筝》，觉得自己仿佛挣脱束缚的风筝，有种莫名的失落。

后记：喜欢燕姿的歌是受了GF的影响，从此不能自拔，也是受GF的怂恿，搬来了PS2和“暑2”，GF说希望《我的暑假3》能有女生版，毕竟女生的想法跟男生会有些不同，还希望可以有燕姿的歌做Theme，《天黑黑》、《绿光》都还不错，当然，场景在中国，中文字幕就更完美了，而我正向SCE积极请愿中^-^，希望各位编辑大哥，各位喜欢《我的暑假2》的GGJJDDMM们支持的说。





邮购消息

近期我们收到大量读者来信，询问2000年以前的《电子游戏与电脑游戏》。我们非常重视这部分读者的来信，经盘点，我们抱歉地通知这部分读者：2000年以前的各期“电电”已全部邮购完毕。但2000年以后（含2000年），还有部分存书。希望没有集齐全年期刊的读者来电查询或直接汇款邮购。另：我部还有长年优惠邮购，我们在这里一并刊出，欢迎大家踊跃邮购。

2003 新版电电（随刊捆绑《电子游戏一点通》、VCD）

2003年6期—12期每册定价10元大开本，96页全彩，随刊捆绑《电子游戏一点通》、VCD。

请在汇款单里注明所购期号、详细地址及联系电话，如需挂号请每次每期付挂号费2元。若平邮，本邮购部概不承担非我方原因丢失刊物的补偿责任。

期刊邮购书目

	书目	原价	优惠价	备注
1	2000年电电3-8期	6.5元/册	5元/册	16开本，3-6期，64页黑白，64页彩页，7、8期98页彩页
2	2001年电电1-4、6、8、9期	8元/册	6.5元/册	16开本，96页彩页
3	2002年电电1-4、6-12期	8.6元/册	8元/册	16开本，96页彩页
4	《电子游戏广场》12-29期	10元/册	8元/册	16开本，小说攻略、完全攻略，128页精美印刷
5	《电子游戏一点通》（含VCD）1-5期	8.5元/册	6元/册	时尚20开本，精彩影像VCD，权威业界讯息











其它常年优惠邮购书目

	书目	原价	优惠价	简介
1	《剑魂》	25元/册	15元/册	如果您是个侍魂迷同时又是个漫画迷那么这本剑魂一定会是您喜欢的东西！书中收录了游戏中的海报和人物设定，可以把大家带领到侍魂的世界！
2	电子游戏《格斗秘笈修订本》	22元/册	15元/册	本书完全在现了格斗游戏多年来得风雨历程，收录了从99年中的大部分名作格斗游戏的详细出招介绍！是老格斗迷们得必修之书！
3	电子游戏97典藏	22元/册	15元/册	本书是近年来游戏文化的大成者，书中介绍的游戏都是经典之作！集可读性实用性于一身的典藏首选！
4	电子游戏《秘技宝典·续》	18.8元/册	8元/册	本书是近年来游戏文化的大成者，书中介绍的游戏都是经典之作！集可读性实用性于一身的典藏首选！
5	2000《电子游戏与电脑游戏》合订本(上、下)	28元/册	18元/册	感谢您与电电共同度过了四个春夏秋冬！纪念号为您呈现出近年来对游戏业内风雨的见证，模型枪具游戏文化都是我们要奉赞给您得最好礼物！
6	电电《三周年纪念号》、《四周年纪念号》	8元/册	4元/册	没有集齐2000年期刊的读者，本书为2000年12本期刊的精彩内容总汇，印刷精美，收藏价值极高，不可多得，不容错过！

邮购地址：北京市清河邮局062信箱
邮政编码：100085
收款人：邮购部
邮购热线：(010) 84853492 转 11
邮购咨询：(010) 84853492 转 26

注意

请在汇款单里注明所购书目、期号、详细地址及联系电话，如需挂号请另加一次性挂号费2元。

若平邮，本邮购部概不承担非我方原因丢失刊物的补偿责任。

本社所有邮购优惠办法均以最新期刊邮购广告为准，敬请留意！

命运的交叉点——飞泽阳平和他的女友们

同人小说馆

文：MD2 责编：九十九

（接上期）"抱歉抱歉！真的有事，下次一定补上！"

阳平拿起衣服离座。

pm5：00

楼顶茶座。

阳平找到美奈子，二人一起喝茶。

"真的这么急？"阳平有点奇怪。

"呀，今天特别重要，阳平君可一定要来。"

"好好，不过，不会太久吧？"

"你有事？"

"这个，倒也不是重要的……"

亚美……这可是人命啊……

"放心，就是和我家里人见见，不会太久的。"

"好好，我有时间。"

到晚上为止……，–_–b

"见到你，母亲一定很高兴。"

"哦，你全家都来？"

"见见嘛。"

"嗯嗯，当然。"

pm6：00

酒店。

秋叶家为庆祝美奈子和阳平的事摆了酒席。

"阳平君，再来一杯。"秋叶倒酒。

"啊，不用……"

"老头子你行了吧。"美奈子的母亲，恭子劝道。

"哈哈，这么多年了，做梦都想和儿子一起痛快喝几杯，今天终于还愿了！来，阳平君，干！"，秋叶显得格外高兴。

"是。"

"不要，爸，要是老师看见我们喝酒一定会骂的。"美奈子有点担心。

"你们老师不会来这么高级的地方的。哈哈。"

"是是。"阳平只能附和。

"喝多的话，父母不生气？"恭子关心的问。

"啊，这个，他们一般不管的……"

"哈哈，阳平君家的教育是自由主义的啊，不过男孩嘛，自由些也是应该的。"

"呀，还没有那么开放的程度，一般回去晚了都会被问，'又——死到哪里去了？'"

"哈哈，看来，美奈子这次选上的人是比我介绍的强，个性啊。"

"当然了——"美奈子禁不住得意起来。

"我们给美奈子介绍的，好像都是标准的'入赘子'，傻老实啊……"恭子有点恍然大悟的感觉。

"妈——！"美奈子抗议。

"啊？"

"阳平君在这儿呢……"

"哎……，你们两情相悦，有什么关系嘛。"

"哈哈……"阳平附和着傻笑，"对了，之前我应该先主动去问候二老的，失礼之处请多包涵。"

"不用啦，反正都是一家人了。"

呜…………不是啦，偶是飞　家的人啦…………

（注，这几句恭子的话似不附和日本习惯，实际上原作里也是很乱，分不清谁说的，也许是秋叶的话，但考虑到恭子是白峰的妹妹，她在家里的地位应该也不简单。）

"是秋叶家吗？您这边请。"服务生引导进酒店的人。

呢？还有人？

一位穿黑色和服、气度非凡的老者走过来，周围跟着好几个戴黑墨镜的年青人。

"这是……"阳平向美奈子询问。

"哈，你应该也叫伯父吧？"

（日本好像提法不同，美奈子管舅舅叫伯父。）

"伯，伯父——？！（"口"#/"

难道就是秋叶所说的……关东白峰组组长……？

"大哥你来啦。"秋叶起身相迎。

"啊，不好意思来迟了。"

"大哥你不用那么急的。"

"嗨，不是说有重要的事嘛。"白峰转身打发身后的人，"你们先回车里等着吧。"

后面的人退下，白峰落座。

恭子给白峰倒酒，其他人也很恭敬，看来白峰在秋叶家有相当的威信。

"哦，今天这样的阵势少见啊。"白峰开口了。

"是庆祝酒宴。"秋叶解释道。

"庆祝？"

"美奈子的订婚。"

"噢！婚约？！"白峰有点惊讶。

"当然还是非正式的。"

"其实是一样的。哥，这是美奈子的对象——飞　阳平君。"恭子介绍阳平。

"初，初次见面！飞，飞　阳平。"阳平相当紧张。

换谁都得紧张啊。

背心湿透了……

"…………"白峰不说话，只是看着阳平。

"飞　君现在还是高中生，等他毕业进了大学，美奈子也正好毕业……"

"…………"

"还没知会他家里人，这只是商议……"看白峰不作声，秋叶慌忙补充。

"…………"

"伯父，怎么了？"美奈子有点忍不住了，"反对我结婚？还是反对这个对象？"

"…………"

"呀，他们是还年轻，不过很快就到成家立业的年纪了，现在……"秋叶一边打圆场，一边示意美奈子。

"…………"

"就算伯父反对，我也一定——"美奈子要脾气。

"美奈子！"秋叶夫妇齐声制止。

"呀，吓我一跳，"沉默许久，白峰终于开口了，"以前一直想，什么样的男孩子适合美奈子，或者现在考虑会不会太早…………不过，该来的总会来，也'都'开始了哪……"

白峰的语气很平静。

"'都'？"

"其实，我那姑娘也……"

"哎哎！要子姐姐也——？！对方是谁？"美奈子兴奋起来。

"以前组里的人，半年前洗手不干了，不成气候的东西。结果，没想到今天和要子一起回来，要子还说……唉。"

"唉？"

"一言难尽，一言难尽，麻烦呀……"

"麻烦？"美奈子的好奇心一钩起来就刹不住。

"牛尾这小子……唉，以后再说。"

"唔……"

"飞　君。"白峰转向飞　。

"是！"

"你家里赞成吗？"

"还没说，不过……"

"不过？"

"不，他们一定很高兴的。"

阳平想起昨晚和子的话——能攀上这门亲，简直太好啦。

这不叫高兴，什么叫高兴……

"真的？阳平君？！"美奈子喜出望外。

"那入赘的事也……"

"是，他们也同意。"

"噢——"三个家长点头。

"这我就放心了。"

"我也是。"

"真是太好了。"

"…………"

是啊，白拣个大儿子，你们不高兴才怪。

"那我们……"白峰举杯。

"呀，哥，"恭子制止道，"高兴归高兴，你可不能喝多。而且他们两个还没成年……"

"这么喜庆的日子，喝点应该的。"秋叶也来了兴致。

"就是，来——"

"为年轻人的前途，干杯——"

"干杯——"众人举杯。

觥筹交错。

"呀，对了，定了吗？聘礼。"

"美奈子还有一年半毕业……"

"噢，都忘了，哈哈，真想早点看见美奈子穿婚纱的样子啊。"

"我也是啊。"

"哈哈……"阳平只能随声应合。

pm7：20

酒店门口。

众人送走白峰，天已经大黑了。

"那我先告辞……"阳平准备告退。

"哎，阳平君。"美奈子握住阳平手。

"啊？"

"爸，时间还早，我们想再去溜一会儿。"美奈子向秋叶询问。

"哈哈，感情真好，是吧？恭子。"

"哎，那也好，飞　君，你们去吧。"

"哈。"美奈子高兴。

"不过，你们可不许夜不归宿。"

"妈！你说什么啦——"

"哈哈，玩笑，送送就行了。"

"那，我们走了。"美奈子挽住阳平胳膊。

"哈，失礼了。"阳平告退。

pm7：30

街。

两人往闹市走去，美奈子靠在阳平肩上。

"太好了，家里人对你的印象很好呀。"

"是啊……嗯，对了，美奈子。"

"嗯？"

"我们订婚的事，可要对别人保密。"

最好别让同学知道，不然麻烦大了。

"为啥？"

"万一你们学校的独身男老师知道后，妒忌的自杀……"阳平开玩笑。

"据说已经有3个啦。"美奈子显得满不在乎。

"…………，\o_O/"

寒一个。

"那，等到结业式上，我们再同时发表？"

"好。"

"听你的，现在暂时保密。"美奈子又往阳平肩上靠了靠。

"嗯……我们，去看电影？"

"看哪部？"

"《爱与青春的宝藏》……如何？"

"哎哎，听说很不错的。"

"那我们看这场……"阳平低头看表，"…………？！"

7：35？！

——亚美？！

坏了！！

"怎么了？"

"抱歉！这个！"

"哎？"

"我突然想起有重要的事——！"

（女同胞听见了吧，以后再听到男友说这种话，就可以自由想象了……）

"重要？"

"和我有直接关系，真的不去不行，真对不起！"

绝对比你重要啦！人命关天啊！

"哎——"

"抱歉，回头给你去电话！"

"…………"美奈子明显不高兴。

没办法了！

"明天我休假，我们去买结婚戒指！"阳平放出杀手锏。

"——！！真的？！结婚戒指？！"

"真的！"

"说谎！你骗我！"

"如有作假，天打五雷轰！"

"哇——太好了！阳平君哈灵！"美奈子乐不可支。

"那，电话联系！拜——"阳平挥手离去。

"拜——"

pm7：40

阳平在街头狂奔。

这下玩大了！

亚美！

已经快2个小时了，她一定不会等在那里了！

这次要是找不到我，天知道她会干出什么来！

要是青井告诉她我的学校和电话，保不住她会闹到学校和家里！

天啊！

pm7：50

涉谷2影院门口。

"呼——呼——呼——"

阳平跑的气喘吁吁。

抬头四望，没有亚美的影子。

"见鬼，果然不在了……"

哎呀，怎么办好……

"飞　君。"

阳平猛的转身。

"亚美？"

亚美就站在身后。

"嗯。"

"你……等很久了吧？"阳平找不到道歉的话。

"等了1小时52分。"

"…………抱歉。"

亚美果然不是一般人。

"虽然很迟，但我相信飞　君答应了就一定会来，一定是有急事耽搁了……"

"是……谢谢。"

阳平有点感动。

“昨天我打电话给你，电话旁边的女人是……？”

“噢！嗯哦，那时我在亲戚的公司里，那是我‘堂妹’。”阳平特地在‘堂妹’上加重语气。

“噢……这样。”

“那……我们别站着了，你吃东西了吗？”

“还没。”

“先找个地方吃饭吧。”

“好。”

pm8：00

餐厅。

“你想吃点什么？”阳平询问亚美。

“我和飞　君一样的就可以，不用特别……”

“哦，那好……”

“嗯……你……不生我气？”趁等菜的时间，阳平问亚美。

“生气？为什么？”

“我昨天不回你电话，还爽约……”

“嗯……这个，当然生气啦。不过……见面后，看到你确实是真的担心我，气就消了。”

“……谢谢。”

和我担心的明显不是一回事。

“哦……亚美，我还是想确认一下……就是，‘那个’是真的？”

“‘那个’？”

“就是你怀孕的事……”

“我！我不是骗你的啊！”亚美急了，从坐位上站起来，“我真的——！”

“啊，是是！你别嚷，”阳平害怕了，忙拉亚美坐下，“我不是说你骗人，只是确认一下，对不起对不起！”

“我真的……”亚美做伤心状。

“是是，都是我不好。”

阳平安抚亚美。

“我……”

“啊，菜来了，先吃点东西吧，饿着对身体不好。”

“嗯……对孩子不好。”

“呃……”

两人边吃边聊。

“飞　君，快毕业了吧？是不是要考大学？”

“这个嘛，还没定的。”

“嗯……不过，男人很快就会认识到责任，努力上进的。我相信你。”

责任……怎么写？

“那个……谢谢你对我抱这么大期望，就是说……”

“飞　君一定是个——‘好爸爸’。”亚美下意识的抚摸腹部，脸颊微微泛红。

“…………谢谢。”

这个对话好恐怖的。天啊。

“我的父母都很顽固，所以飞　君的事我还没告诉他们，但我相信他们一定会理解的。到结婚的时候——”

“结…………？！”阳平噎住。

“是啊，”亚美无限憧憬，“应该快了，你要是毕业的话……”

她怎么也想这个！

“啊，这个……！”阳平拼命解释，“亚美，是不是太着急了，你看，我们其实应该——”

“唔————！”亚美突然捂住嘴，站起来跑到墙边。

“亚……？”

“呃————！”亚美靠着墙吐了。

这…………（ ˉ口ˉ #!!

阳平赶忙扶住亚美。

“你没事吧？”

“唔——抱，抱歉，最近一直——”

“呀，亚美，要不我们去外边走走吧？”

“啊……也好……”

阳平搀着亚美走出餐厅。

pm8：20

街。

“嗯，最近常……看来就是……”刚吐完，亚美脸色苍白。

“啊，别紧张，我小时候也常这样，老是消化不良，后来就好了，哈哈……”阳平扶着亚美，试图转移话题。

“…………”

“你别担心了，这个——”

“…………”

亚美不说话，看前面。

“嗯？”

阳平随着亚美的视线向后看去。

一个女孩站在前面。

是…………

美奈子？！

“阳平君？”美奈子惊讶地看着二人。

三人谁也不动，僵持了一分钟。

“飞　君认识她？”亚美首先开口，质问阳平。

“这个——！其实是——！”

只求美奈子听不见吧。

“其实怎么样？”

“说来话长……”阳平靠近亚美耳边，“她是我的堂妹。”

“堂妹？”亚美有点奇怪。

“对，昨天其实你在电话里听到的声音就是她的。”

“是吗？这么说好像……”

“是这样的，她家里不同意她和她的男友结婚，还把她男友撵走了，所以她找我商量。”

“是这样……”

“而且，昨天她因为伤心情绪有点失控，痛哭不止，结果那时你来电话，所以我就——”

“噢……”亚美理解似地点点头。

“你不知道，当时她寻死觅活的，好歹才把她劝住了。今天遇上咱们俩这么亲密，不定心理怎么难受哪！”

“真可怜……”亚美用同情的眼光往美奈子那边看去。

“所以，一会儿跟她说话，可要注意，千万别刺激她，尤其不能提咱们俩好的事。”阳平编的天花乱坠。

“啊，这你放心。”

“那好，我先跟她说几句。”

“嗯。”

阳平跑到美奈子这边。

“哈，真是巧遇啊！”阳平傻笑。

“是啊，我刚才买东西去了，”美奈子笑笑，然后看阳平身后的亚美，“那位是……？”

“噢，这个……”阳平把美奈子往旁边拉了拉。

“怎么啦？”美奈子奇怪。

“说来话长……”，阳平靠近美奈子的耳边，“她是我父亲的病人。”

“病人？”

“对，昨天其实就是她打过来的电话。”

“咦？你不是说是哥们的女友……？”

“不，那是我为‘患者’保密。”

“她怎么啦？”

“是这样的，她被相恋多年的男友抛弃了，承受不了打击以至精神失常，所以到我父亲医院就诊。我父亲考虑到她的病情，就让我先当她的男友以稳定病情。”

“是这样……”

“而且，昨天她因为伤心情绪有点失控，痛哭不止，就打电话给我，所以我就——”

“噢……”亚美理解似地点点头。

“你不知道，当时她寻死觅活的，后来我回去和我老爸一起，好歹才把她劝住了。所以我今天陪她约会，放松心情，要是她看见咱们俩这么亲密，不定心理怎么难受哪！”

“真可怜……”美奈子用同情的眼光往亚美那边看去。

“所以，一会儿跟她说话，可要注意，千万别刺激她，尤其不能提咱们俩好的事。”阳平又来了。

“啊，这个你放心。”

“那好。”

“阳平君心地好善良。#^_^#”

“哈哈，不算什么啦……”

阳平拉两人见面。

“哈哈，久等了亚美，这是美奈子。美奈子，这是亚美。”

“你好，初次见面，秋叶美奈子——”

“初次见面，仓科亚美——”

“亚美君和阳平逛街啊？”看来美奈子不问不甘心。

“啊，是的，其实是有点事要谈……”

“哦，是谈身体方面的……？”

这位大姐你——！！

阳平猛向美奈子摇手。

“嗯……是的。”

大姐你也——！！

阳平又向亚美摇手。

“那是？”

“是，其实是肚子里的……”

“肚子……？”

“就是孩……”

“啊！！肚子痛啊？！”阳平夸张的嚷起来，“那可不得了！一定要马上去医院看！”

“可是，只是……”亚美有点胡涂了。

“哎呀，这个可耽误不得！”阳平不由分说就扶着亚美肩膀离开，“医院太慢，赶快去我家吧！”

（患者复诊或是熟人到医生家里看是很正常的，不过和开殡仪馆的家庭一样，‘门庭若市’（商卖繁盛）总不是太值得高兴的事……）

“那我跟着一起去——”美奈子刚反应过来。

“啊，不用，我就可以了！你放心！完事了，我给你去电话——！”

“好……那，仓科君保重啊——”

“谢谢”

阳平拉着亚美离去。

pm8：30

街。

“刚才……为什么……？”等看不见美奈子了，亚美问阳平。

“噢，我实在怕你又刺激她，闹起来就遭了。”

“那么严重？”

“嗯，最近看到情侣在一起情绪就容易失控。”

“那我们放她在那里不管……”

“那应该没问题，她自己一个人的时候还是很稳定的。”

“哦……”

“亚美真的很关心人啊。^_^”

“哪里……，#^~^#”亚美脸红。

“就是嘛。”

两人走到商店街的出口。

“啊，那个，今天太晚了，先这样，咱们明天再联系吧。”亚美准备分手。

“你有我电话？”

“青井君给我了。”

“噢……”

定要将他碎尸万段才可解我心头之恨！

“不用送我去车站了，我家离的不远。”看阳平还跟上来，亚美劝道。

“嗯，这个……要不我们还是……”阳平支支吾吾。

“啊？”

“我们去一下药店……”

“药店？”

“就是买‘检查药’……”

“啊，不用了，我觉得可以确定了。”

什么就你可以确定了！大姐你不要这样啊！

“那个……亚美，你有没有别的……朋友？”看亚美没反应，阳平开始旁敲侧击。

“其实我来东京没多久，生活还没完全习惯，所以不认识什么人，而且工友也都是女的……”

“噢……”

我怎么就找上这么一位‘弓虽撒捺’了？

“你是我认识的第一个……嗯，男友……”亚美脸红，“那天一见到你就……真的没想到，可能这就是‘一见钟情’吧……”

这…………（ ̄口 ̄ll!

阳平听的毛骨悚然。

“没有考虑过别人……？”

“我觉得飞　君真的很好了。^_^ #”

“但是……世上的事很难说啊，你不认为再多给自己几个机会，换换口味……？”

“你是说……”亚美表情有点变化。

“就是，嗯，我其实只是‘候补型’的选手，应该有很多比我更优秀的……”

“…………”亚美盯着阳平看。

“而且，百分之百认定我是孩子的父亲，这么大的事情……”阳平终于迂回到正题上了。

“…………”

“所以，你看是不是再确认一下——”

“…………”亚美突然抓住阳平手腕就往路边拉。

“哎？！等等，亚美——？”

亚美不由分说把阳平拉进路边的药店。

药店。

“给我！！#　◇')!”亚美一进店就冲店员大喊。

“什么？小姐？”店员吓一跳。

“检孕药！！”

“亚美！等等——”

“好……”店员把药拿给亚美。

“这个人他居然不相信——孩子是他的——！！”亚美攥住药，放声大哭。

“啊啊啊啊！！大姐你别这样！！”阳平慌了。

店里的人围拢过来，议论纷纷。

“我除了飞　君以外真的没有跟别的人——”

“是是是！！我知道——”

“我不是那种随便的女人！！呜呜呜……！！”

“我知道！我知道！我只是开个玩笑！亚美别哭了。”阳平赶忙吧亚美拉出店里，挥手叫车，“出租车——！！”

“呜呜呜……！”

“亚美先上车吧。”阳平把哭的一塌糊涂的亚美扶上车。

“先生去哪里？”

“随便！”阳平急着离开人多的地方。

万一这里有同学在——那可完蛋啦！

“先生你这样我很难办……”

“噢，麻烦你等等。”阳平转身安抚亚美，“亚美，别哭了，好不好？”

“呜呜呜……”

“都是我不好，我道歉还不行？”

“呜呜……”

“你看，咱们别在这待着了，找个地方，我给你解释，好不好？”

“呜……”

“现在……呃，现在去你住的地方好不好？”

“……”亚美不哭了。

“你住哪儿？”

“……好，”亚美一抹眼泪，“司机，向宽

谷走，NHK转代代木公园，左转，然后从天桥左边转进去，小路第一角向左，然后向右，一直向前开就可以了。"

"…………"

阳平听得目瞪口呆。

是不是遇到人贩子了？

pm8：50

亚美家。

（201号，202号是美子家，102号是濑谷间家。濑谷间《爆破浪人》）

"呀，请进，有点挤。"亚美开门，"你先坐着，我去泡咖啡。"

"噢。"阳平进屋，环视房间。

不到6坪的标准单间，摆设只有一些简单的电器和冰箱，看着确实有点小，不过显得很整洁，标准女孩子的房间。

"啊，这是你的房……嗯？"阳平好像踩到什么东西，弯腰拣起来。

一个自制的布娃娃。

这…………|||－ －)?

蓝色校服，明显是缘山的式样，这个发型，这个表情……

我？

还有这个……疤？！(╯□╰)#!

娃娃的脸上划了一道疤又缝上了。

"啊……亚美啊，这个娃娃是……？"阳平问厨房的亚美。

"哪个？"亚美探头看，"啊，那个呀，那是我没事做的，象吧？"

"噢，是象。那这个疤？"

"呀，"亚美吐了吐舌头，"作的时候睡着了，结果一失手……不过缝上了。好像当时梦到和你结婚了呢！(^_^#)"

"谢，谢谢……"

好像不能是这样吧……

应该是——亚美拿刀冲娃娃乱戳——"捅死你捅死你！捅死你个负心人！"

呃…………！(╯□╰)||!

阳平赶忙把娃娃藏到柜子旁。

"咖啡好了。"亚美端碗落座。

"唔，谢谢。"阳平注意到桌上的杂志，"亚美喜欢看编织杂志？"

"是啊，噢，对了。"亚美拿起边上一件织了一半的毛衣，"这个，刚开始织。"

"哦……"

"你看这个颜色怎么样？"

"还可以。"

"嗯……"亚美过来抱住阳平，脸贴在阳平胸口上。

"哎！这，亚美现在不是作那个的时候——！"阳平想推开亚美。

"95cm……嗯。"

"啊？"

"好像作小了……"亚美看手里的卷尺。"来，手抬起来。"

"…………"阳平抬手。

"嗯……20可以了。"亚美冲阳平一笑，"抱歉，一直不知道你的确切尺寸，我回头再改改吧。"

"这毛衣是……"

"啊，是给你织的。"

"…………谢谢。"

阳平看看周围，发现亚美还买了一些家庭杂志和育儿手册。

看来她真的想…………;－_－||

"…………"

"…………"

"……嗯，亚美啊，"沉默许久，阳平憋不住了，"那个，不是买药了吗？还是赶快……"

"这个……"亚美有点犹豫。

"赶快弄了就放心了。"

"嗯……好吧，"亚美下了决心，"等等我。"

"好。"

亚美走进卫生间。

"好了。"过了一会儿，亚美拿着药棒出来了。

"就是……"阳平紧张。

"等一分钟。"

"嗯…………"阳平瞥了一眼镜子中的自己，脸色苍白的象纸一样。

最后的审判开始了。

罪人，飞　阳平。

阳平双手紧握，祈祷。

这世界上是有神佛的吧？

我一切不为人信的悲切一定会有什么伟大的，超自然的智慧知道吧？

会有这种东西的，否则世界与个蚊窝有什么两样！

神啊，不论是安拉，基督，还是佛祖，能听见的话，保佑我吧！

保佑颜色不要变！！！

神啊！

神啊！！

神啊！！！

"好了！看。"亚美兴奋的叫起来。

阳平睁眼。

世界一片空白——

无情的红色。

…………………

此时无声胜有声。

"……………………"

"哈哈，我就说是了嘛。"亚美非常兴奋。

"……………………"

"然后就要去医院检查了，嗯，还有毛衣也要织3个人了。嘿嘿。"

"……………………"

"飞　君…………"亚美含情脉脉的走过来，靠在阳平胸口上。

"…………什么？"

"感觉到了吗？"

"……我……有冷感症……"

"我能感觉到，孩子在动……我很新奇……也很不安……"亚美抬头看着阳平，"飞君，我需要你的鼓励……"

亚美的嘴唇凑上来。

"呃……"

"飞　君……"

"……抱歉！我，我口干！我去泡茶！"阳平赶忙推开亚美，跑进厨房。

阳平在厨房里深呼吸。

飞！

　！

阳！

平！

考验你的时候到了！

只许成功，不许失败！

这件事必须解决！

就这里，现在！

"找到茶了吗？要不我来？"亚美在屋里询问。

"不，不用了！找到了！"

阳平在厨房翻了一通，把所有刀和锋利的东西都收起来。

不小心不行啊，不然她发起疯来——

刀！刀！刀！刀刀刀刀刀刀刀刀刀刀刀刀刀刀刀刀刀刀刀刀刀刀刀刀——

"好了。"阳平端茶回屋里。

"啊，谢谢。"

"嗯，亚美。"阳平语气严肃。

"啊？"

摊牌！！

阳平在亚美对面跪下，双手扶桌。

"对不起！都是我的错！都是我不注意！"阳平大声说，"都是因为2个月前我轻率的，愚蠢之极的行为，给你带来了这么大的痛苦！！"

"你要喝茶吗？"亚美不明所以。

"不是！不是这个问题！是——钱！我会出！我会陪你去医院！照顾你！但是，这个孩子请你一定要……"

咚咚！

"亚美！开门！"有人叫门。

"啊！坏了！"亚美惊叫起来，"是我父亲！"

"你父亲？！"阳平一惊。

"我忘了他要来看我！"

"那……！"

"要是他看到有男人在我屋里，一定气疯了！"

"哇靠！"

"亚美！开门啊！"外面的声音明显不耐烦了。

"怎么办！飞泽君！"

"这……！"阳平当机立断，"我先走了！"

"可门……！"

"我从窗户跳下去！"阳平拿上鞋跑到窗边。

"不行！会摔死的！"亚美阻止。

"二楼而已，不要怕！我祖先是忍者！"

（猿飞阳助，1590年——1615年，忍者，曾与真田十勇士同阵。）

阳平飞身跃下，腿部一阵剧痛。

"唔！"

"飞　君！大丈夫？！"

"哈，我没事！"阳平强忍疼痛，"回头再联系！"

"好——"

阳平跑离亚美住处。

pm9：30

飞　家。

阳平一瘸一拐地回到家里。

"我——我回来……"阳平只剩半口气了。

"呀，他回来了。"屋里传出和子的声音。

"呀，欢迎回来——"欢快的声音。

哏，这个声音好熟悉啊。

鞋……多了2双？

那双那么小的鞋难道是————？！

"呀，回来了回来了！"

阿雪兴冲冲的跑出来。

"阿，阿雪？！"阳平心脏骤停。

她怎么？！

"哈哈，刚才在街上遇到阿雪，我差点不敢认了呢！"和子笑道。

"欢……欢迎。"

三人进到客厅，聊起来。

"阳平你见到优作也没反应？"和子奇怪。

"噢！噢！这个——"

"其实白天和阳平见过了。"阿雪帮阳平打圆场。

"是，是啊。"

"见过了？那你怎么不带人家回家坐坐？"

"她当时……"

"我当时有点事，本来打算过一会儿拜访。"

"哦……"

门口一阵响动。

"我回来啦。"父亲，周平的声音。

"哦，老头子看看谁来啦！"和子招呼周平。

"哟！这不是阿雪吗？"周平惊喜，"你来啦！长大好多呀。"

"伯父好！"

"好好，哎，这孩子是……"周平看优作。

"这个呀，嘿嘿…………"

四口人围在餐桌旁聊家常。

"哎呀，想不到……"周平感叹。

"我知道时也吓了一跳。"和子附和。

"其实想想，我自己也不敢相信这么快哪。"

"………………"阳平在一边低着头不敢出声。

"那这孩子的父亲是……"

"这个啊——"阿雪用眼角瞥阳平。

"………………"阳平露出哀求的眼神。

阿雪大姐不要啊……

"其实是……"

"………………"阳平头低到桌面上了。

大姐，你就当我是个屁，把我放了吧！

"还是学生。就在东京上学。"

"哎哎——！"周平和和子惊讶。

"…………"阳平感激地望着阿雪。

"那你们……"

"没办法，都这样了，要怎么办，我和他慢慢商量。"阿雪看阳平。

"…………"

大姐，什么都可以谈，只求你不要说出来！

"那他家里人知道吗？"和子问。

"这个……"阿雪露出点调皮的表情，"应该还不知道吧？"

"…………"阳平冒汗。

要是知道我就不会活着了……

"这样啊……"和子和周平再叹，"那小子是不是打算对不起你？"

"嗯……我想应该不会，我相信他。"

"…………"阳平衣服湿透了。

"噢……那这样，你先住下，让那小子自己好好想想。"和子提议。

"这……"

"怕什么！你又不是外人，阳平他姐的房间也正好空着。是吧，他爸。"

"嗯，对，总住旅馆不是办法，住家里吧。"周平同意。

"也好，谢谢伯父伯母！"

"嗨，你还客气什么，就当自己家一样。"和子说着转向阳平，"对了，你怎么一直不说话？"

"呃……"

您让我说什么啊！

"阳平，你要是和那小子一样，对不起人家，我可不饶你！是不是，他爸！"

"对，没错！"

"是……………………"

"那阳平你明天陪阿雪上街转转。"

"那个，我……"

明天还有美奈子的……，(╯□╰)||!

"你有事？不是放假吗？"

"没，没事……"

"呵呵。"阿雪看着非常满意。

"呀，对了，伯父伯母，忘了让你们看这个了。"阿雪拿出照片。

照片？难道是——！

"我看看，"和子和周平接过相片，"嗯，优作很上镜嘛。"

"嘿嘿。"

"哎？这个和阳平一起的……"和子指给周平看，"他爸你看，和阳平在一起还真合适！"

"啊，真的！"周平惊讶，"看着特象！"

"…………"阳平低头。

"哈哈，我也这么觉得。"阿雪满足的笑起来。

"真有意思……"夫妇俩不住感叹。

月光笼罩着喧闹的飞泽家。

第二天完。

完

你快乐吗？——我的游戏心路

文：一枕清霜 编：九十九

絮絮叨叨写这段文字，并非要探讨游戏的分类、游戏的价值或是游戏文化内涵这些有些高深，有点生涩的东西。只是，想和一起长大的同龄玩家，分享一些游戏的心情。

是否经常怀旧呢？是否怀念那个“当年”和那些“当年的游戏”呢？是否觉得现在玩游戏没有以前开心了呢？

其实TV GAME也好，PC GAME也好，乃至新秀IN GAME，都有自己的FANS，这三家的游戏理念和游戏兴奋点大相径庭。几家共存，都在壮大发展，想必总有各自存在的道理。而小蛇至尽的最爱，还是TV GAME上一些曾经让自己感动得一塌糊涂的老游戏。只是，在浅浅尝试了某个网络游戏之后，才开始思考，究竟是什么，让我对游戏如此热衷疯狂……



在他们连哄带骗、连拉带拽、威逼利诱下，小蛇终于抵挡不住那种“可爱到跌倒”的三头身和浪漫安逸的浓郁日式RPG风格的吸引，将自己投送到了《仙境传说》无限制造可爱的怀抱里－－b

“他们”——三个从小玩到大的好朋友，传说中的呆瓜三人组——毛毛、番茄、啊嗬（其实，是四人组……＝＝///），不知道少了他们，我今天的生活会是什么样子。

他们幸灾乐祸，说身边坚持在“只玩TV GAME”阵线的最后一个钉子户被拔掉了……他们的玩笑中，带着成功达成阴谋的欢快和“大家是一条绳上蚂蚱”的善意嘲讽。（遥想当年……小蛇是疯狂的TV GAME FAN，且只玩TV GAME的那种，十年前参与过TV GAME VS PC GAME的纯枪舌战，在十年里，即使用PC玩游戏，也只是用来捣鼓TV GAME的模拟器，十年的坚持和信念，就被一个小小的RO彻底击碎，向来以“超级TV GAME FAN”和“史氏 亲卫军”自居的小蛇，终于成了TV PC两栖人，原本可怜的睡眠被双倍谋杀……并且产生了这个种族的普遍特征——红眼球黑眼圈……）

小蛇可能是起步比较晚得那种玩家，接触的第一款游戏已经是FC的标配《魂斗罗》了，只依稀记得，那是小学时，和邻家小孩毛毛一起到同学“十三少”家蹭西瓜吃而偶然玩到的——b 当时快乐兴奋的感觉至今都找不到合适的言语来描述，只记得第一次握手柄的掌心，被激动的汗水浸得湿湿呼呼的，不经意见瞥到游戏时的毛毛，只见他半张着失控的下巴，两眼直直地死盯着电视屏幕，激动地左右晃动身体、拉拽手柄，仿佛那样就可以借势躲开游戏里敌人密集的火力……我和毛毛就这样半张着嘴，呆瓜般地度过了那个已经不记得是否炎热的暑假……

随后，喜欢格斗的番茄和战略类达人的啊嗬也加入了，呆瓜三人组（其实，是四人组……）就这样形成了。那年，小蛇12岁。以后的日子，是好朋友和游戏的日子，被无数玩家推崇的无数MD、SFC经典，我们都相继尝试，印象中玩得最开心的是MD的《兰古莉萨2》和《光之继承者》。记得那个时候是啊嗬兴奋地带来消息说机电有原版卡带卖，我们四个凑了300元（对于当时的初中生，300绝对不是小数目了……现在？情况完全不同了吧，今天的新一代真幸福～）忐忑不安地在店里挑选，上苍有眼，将两盒经典之作赐给了我们，那是两个单人任务的游戏，而我们毫不介意，1人手柄，4人共同游戏的岁月，带给我们太多欢笑和快乐。小蛇对《光》的99层迷宫欲罢不能，痛并快乐着，啊嗬更是BT到将《兰2》里所有的角色练成全魔法、全职业兵种，不装任何装备AT99，DF99－－b

那段日子也许是一生中，最简单、最开心的时光——是因为游戏，更是因为另三个呆瓜，也许，那就是比煽情的爱情更简单直接的友情吧。

成长的路总是不经意间在脚下悄悄走过，面对聚散离合，一群原本朝夕相处的人，必须在一夜间为了自己的前程各奔东西。当儿时的玩伴，最好的朋友相继离开，心中的失落和酸楚，确实难以言表。

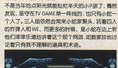
有游戏的日子有朋友相伴，那是段快乐的日子。

一样是有游戏的日子，朋友去了远方，我的快乐到哪里去了呢……

幽☆遊☆白書
魔強統一戦
PRESS START BUTTON
©冨樫義博／集英社・
フジテレビ・スタジオぴえろ
©SEGA 1994

陪伴着孤单的我，是些孤单的游戏。在PS和PS2那样的平台上，孤单的游戏真的很多，从中获得的凄美感动也很多。后期FF系列那一段段煽情的对白，足以触动无数玩家的心；MGS1、2悲壮无奈的宿命也可成为心中永不磨灭的经典；在BIO中，那种真实的孤独感更是让人压抑，也许这种压抑就是BIO的精髓。但，凄美的游戏中，我的快乐在哪里呢？那份儿时四个人的快乐，那种简单的欢笑，我要到哪里去找寻呢，不知远方的朋友是否依然如当年那样快乐着，呆瓜着……

四年一晃就过去了。早已习惯了独自游戏的我，一时间真的说不自己快乐的源头在哪里。随后，毛毛、番茄、啊嗬相继归来，但大家都已不是当年给点阳光就能灿烂半天的小P孩了，蓦然发现，坚守在TV GAME单一阵线的，也只有小蛇一个人了。三人组依然会常来小蛇家聚头，玩着四人的炸弹人和WE，而更多的时候，是小蛇在边上听他们津津乐道地讲着这个那个网游，如数家珍地讨论着只有我不理解的道具和术语。





孤单，依然。

直到那天，邂逅了《RO》，久藏于心底那种奇幻感受泉涌而出，那些在多年以前RPG中似曾相识的点滴细节，无不拨动着怀旧的思绪。其实初涉网游的动力，也许只是为了能和他们一起玩，感受那份源自朋友的真实的快乐，而不再将自己仅仅沉浸在剧情安排的感动中。而在细细体味了之后，慢慢改变了对曾经对网络游戏不屑一顾的态度。

网络和单机的PC或者TV-GAME最大不同在于，人与人的互动，而能和朋友一起在童话般的世界里畅游，的确是一件很惬意的事情。没有丰富的剧情，略显苍白简单的世界观，反复练级打宝，也许在许多TV GAME玩家眼里，网游太不值一玩了。的确，一个人玩网游，就像玩一个没有剧情，只有怪物和NPC的RPG一样，缺乏乐趣。而小蛇现在的快乐，与其说是来自游戏，不如说是来自朋友。不仅仅是我那三个可爱的呆瓜，还有数不清的网络中结识的共患难的朋友。

游戏虚幻吗？也许吧，但获得的快乐是真实的。

网络虚幻吗？也许吧，但一同快乐的朋友是真实的。

快乐，也许真的更需要朋友。叫上儿时的玩伴一起吧，大家一起玩，真的会比一个人开心许多。

其实，我们需要的不单纯是游戏，而是游戏时的快乐。





各位朋友大家好：

本期我们加入了个新栏目，名称正如大家所见叫《奇幻风景》。

这几年来，魔幻、奇幻的艺术作品在世界范围内十分流行，而今这种流行也很快波及到了中国，TRPG纸上游戏、万智牌、小说、电影、PC游戏、漫画，以各种各样的形式登陆到我们的生活中来。本区之所以开办，就是为了让我们跟紧这股时尚不掉队！希望大家可以从这个专区里面找到属于自己的流行个性！

由于每期的内容我们都会随读者的口味更换，所以希望各位读者老爷们每期都能寄信过来和我们进行交流。您想看电影介绍或者漫画简介都可以，只要您来信。

奇幻精品秀

——你喜欢这其中的什么呢？

本次为大家介绍的是TRPG中经常用到的各种骰子。

这是二十面骰子，怎么样？有意思吧！你会用吗？中间那个好多菱的就是传说中的二十面骰子，其它的是（顺时针方向）六面、八面、十面、十二面、十面、四面。

六面骰子：我们大家常用的一种骰子。随处可见！

四面骰子：很符合物理学的安排，感觉上尖尖的。

十面骰子：如果有两个的话可以当一百面骰子用！

八面骰子：最漂亮的骰子，在阳光下会显得亮晶晶！

关键词汇——骰子、夜晚哭泣、少女的眼泪！

热衷度：★★★★

这就是那张传说中的万智牌！

荒木飞吕彦先生最优秀作品《JOJO》中最具有代表性的一个人物！这就是空条承太郎的白金之星卡！

从牌面上看能力简直是超强，而且花费法力也比较低。不过，从万智牌官方确定的牌表里至今没有见过这张卡，可能是有人在开《JOJO》的玩笑也说不定。

希望这张卡是真实存在的！

关键词汇——时间停止！3秒！飘渺！

热衷度：★★★



黑暗精灵最新系列小说《万千兽人》。

这本书就是《纽约时报》的畅销作家R.A.萨尔瓦多，所著的最新《黑暗精灵》系列中的第一本。这个新系列仍然是以萨尔瓦多的著名人物－－崔斯特·杜厄登为中心而展开，从封面上不难看出，崔斯特高举弯刀独立对抗兽人族的大军，这说明崔斯特已经身处极度危险的兽人领地，他还能像以前一样安然退身吗？这本书的译本据说很快就要在国内登场了，对黑暗精灵感兴趣的人开始期待吧！

关键词汇——兽人！持续！狂暴之后……

热衷度：★★

这里是奇幻专区，相信来到这里的玩家一定对万智牌非常熟悉吧？打万智牌的朋友一定是脑子很好用的才对，一看便知道，这就是万智牌的背景故事小说《大战役》，读过这部书的朋友肯定会被其中离奇的变化与神奇的神器所打动，这本书主要讲述的是神器船长吉拉尔德，驾驶着晴空号飞船与多明尼亚大陆的同伴们共同对抗非瑞克西亚大军进攻的故事，书中多明尼亚人的和平、幸福与非瑞克西亚人的无情、没落。形成强烈的对比，只要是喜欢玩万智牌的朋友一定会很快喜欢上这本书的，无疑此书可以成为感受西方奇幻文学魅力的最佳选择！

关键词汇——“不浪费，不奢求！”

热衷度：★★

看过《魔戒》的朋友一定会熟悉此场景中的情景，半神战法师甘道夫冒雨走在乡间的小道上。雨水打湿了他的法师袍，雨水沿着披风顺流到地下，可年老的法师并没有因此而阻碍他消灭魔戒的脚步。仍然向前大步迈去。这张海报充分显示出半神的那份从容，这幅画是电影《魔戒》的宣传海报之一。现实下各大音响店都应该会有这张海报卖的有很高的收藏价值。

关键词汇——名家、时尚、紧跟！

手柄处镀银的一把长剑，其流线型的剑身制作的非常精美，身柄比例和剑柄处的雕花设计也是难得一见的手艺，是全不锈钢剑中我见过制作最好的长剑之一。

关键词汇——精美、艺术、容易买到！

热衷度：★★★

模型比例：1:1

图中龙的模型正是D&D中很著名的红龙，也是在各种游戏里最常出现的角色。这款瑰丽牌的树脂模型虽然看上去稍稍有些粗糙，但是贵在神似。基本体现出了红龙的那种高贵气质。模型的高度是17CM，底座直径为15CM。价格也很便宜，只有40元左右。购买的话很划算！

热衷度：★★★★★

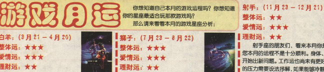
关键词汇——廉价、憧憬、买的起！

由奇幻大师托尔金的《指环王》系列，改编的电影终于迎接来了它的最后一部。《指环王三部曲：王者再临》！最近在官方网站曝光了一系列海报和剧照。影片定于今年12月17日上映，制片预算花费了9400万美元。故事的情节延续前作，人类战士ARAGORN在众人的拥戴下成为了几个国家共同的国王，他所率领的大军最终把矛头一齐指向黑魁星索隆，向他的奥克斯大军与魔戒发出了最后的挑战！

热衷度：★★★★★

关键词汇——香槟、美女、男人的影片！





游戏月运

你想知道自己本月的游戏运程吗？你想知道你的星座最适合玩那款游戏吗？

那么请来看看本月的游戏星座分析：

白羊：（3月21－4月20）

整体运：★★★

爱情运：★★★

理财运：★★

本月对于玩游戏十分的好运，几乎是玩什么都顺利。但是不能过久，运气用完时情绪会跌入低谷。所以注意不要太过沉迷。不过，整体来说运气渐趋于平稳，并且也可以顺利解决许多问题。这时天空上分布在不同位置的行星，都与白羊座保持和谐的角度所以一切平稳。

相对适合游戏:《育成球会3》、《电脑战机》、《火焰之纹章～烈火之剑》。

金牛：（4月21－5月21）

整体运：★★★

爱情运：★★★

理财运：★★

游戏运程十分的艰难，与白羊相反。似乎进行什么游戏都不顺利。但是相反学习方面却会有很大进步，正所谓患得患失。如果想玩的话尽量找些轻松点的游戏。不过，在本月的上半月还是有些行星角度不佳，可能要等到下半月才会显得旺盛。所以，下半个月将会给你带来最大的游戏享受！

相对适合游戏:《星之卡比》、《超级玛丽兄弟》、《大金刚》等系列作。

双子：（5月22－6月21）

整体运：★★★★

爱情运：★★★

理财运：★★★

这是安定的一个月，一切都在顺利的进行中。爱情、学习、身体都很平静。游戏也是一样。平静时多参悟游戏，才能体会到此中甜美的滋味。这个月许多行星陆续进入双子星宫内，与其它行星形成良好的角度，使得双子座的你运势非常好，整个生活会越来越活跃，充满趣味的日子让你很愉悦。

相对适合游戏：《心跳回忆》、《我的暑假2》。

巨蟹：（6月22－7月22）

整体运：★★★

爱情运：★★★

理财运：★★★

十分辛苦的一个月，身体处于一年中的最低谷，爱情也因此受阻。但是学习取得了不错的成绩。为了缓解自己的压力还是要常常外出游玩一下。本月内医神星也在巨蟹座内，对于照顾身体是很有利的时机，不妨好好地把握啃。

相对适合游戏：音乐类游戏才是你本月的主打游戏，在情绪低潮之时要用音乐来舒缓一下紧张的心情。记得要调剂一下与身边朋友的关系，他们会来看望你的。

狮子：（7月23－8月22）

整体运：★★★

爱情运：★★★

理财运：★★

本月已经快到你的生日了，要使自己尽快快乐起来。外出交游和朋友聚会是最适合你的选择，可是学业会因此受到影响。所以，要尽量克制。本月由于朋友之间的相处较为频繁，人际关系较前一段日子好了许多，与许多旧识的情谊都联系上了，一般人缘也都提升不少哩！

相对适合游戏《三国无双》、《山脊赛车》、《合金装备》这几款游戏才能让你和朋友们更加的快乐。

处女：（8月23－9月23）

整体运：★★★

爱情运：★★★★

理财运：★★★

处女座在本月中最好选择和金牛座的朋友聊天，这样会感觉到很快乐。与巨蟹座一起游玩的话也能给你带来乐趣，并且你本月的金钱运会有很大改变，要随时注意自己周围的环境。事业和工作上的压力相对较大，成就也不如自己的预期，然而却没有造成很不顺畅的情况！

相对适合游戏《模拟城市》、《三国志》、《信长之野望》系列游戏会使你获得最大的成就感。

天平：（9月24－10月23）

整体运：★★★★

爱情运：★★★★

理财运：★★★

天平的本质就是公正无私，前些时候的好运气会在本月有回落的状况。所以，要时刻保持低调。尤其是处理爱情问题上一定要有一个正确的态度，否则就会丧失掉一些机会。旅游外则会有一些状况要费思量，而学业方面才是你最容易出问题的地方！

相对适合游戏《逆转裁判》、《最终幻想》、《樱花大战》等系列游戏应该是你本月最佳的选择。

天蝎：（10月24－11月22）

整体运：★★★

爱情运：★★★

理财运：★★

本月的运气不佳，除了身体情况不错，别的还是老样子。这样的话，我们就需要点激情来调剂生活中的烦恼。尽量使自己开心地过完本月，来月将会有巨大的转变。由于会有人来领着你开启崭新的未来，所以要注意该是重新规划走向的时候了！

相对适合游戏《超级猴子球》、《太鼓之达人》、《超级机器人大战》等系列作会使你开心起来的。

射手：（11月23－12月21）

整体运：★★

爱情运：★★★

理财运：★★

射手座的朋友们，看来本月你是出了点问题，您本月的运程不是十分顺利。身体、学习、爱情都开始出新问题。工作运也尚未有更好的起色，紧绷的压力需要设法抒解，如果能够冷静处理你面临的境遇，许多事情都会得到适当的解决！

相对适合游戏:激烈的游戏与你本月的情况最为相配，《铁拳》、《拳皇》等格斗游戏会激起你的斗志，好为下月的工作学习做好准备。

魔羯：（12月22－1月20）

整体运：★★★

爱情运：★★★

理财运：★★★

本月的游戏运气很好，学习成绩也没什么太大波动，只是工作上会有点不顺心的地方。会发生不少叫你郁闷的事情。不过，不要放在心上回家拿起手柄就一切都好了。好在你的信心和斗志都很坚强，稳扎稳打的平静心情，使得你展现出真正的力量。

相对适合游戏:凡是可以使手柄剧烈震动的游戏都是适合你本月玩的游戏。因为，只有你紧握住手柄的时就能找回属于自己的快乐。

水瓶：（1月21－2月18）

整体运：★★★★

爱情运：★★★★

理财运：★★★★

人际关系是你本月的重点，要常常与朋友交流你们之间的意见会取得意想不到的效果。月中要努力的孝敬父母，使他们开心。另外，到户外活动也是个不错的选择。本月下旬之后，长期累积的居家环境问题，也大都能够迎刃而解了！

相对适合游戏《实况足球》、《首都高速》等竞技类游戏会使你和家人的关系更加的融洽，朋友之间更加的亲密。

双鱼：（2月19－3月20）

整体运：★★

爱情运：★★

理财运：★★

忙忙碌碌的一个月，本月你十分的辛苦，感觉很疲劳的样子。由于你付出的很多所以收入会很好。如果是学生的话应该和狮子座的老师多多交流，他们会给你好的学习建议，你会从此获益不少。这个月双鱼座的整体运并不是很旺，由于太阳等星体的角度开始对你不佳，因此许多事都会使得你烦心，生活和事业都很繁忙。

相对适合游戏:由于本月的工作实在太多，所以游戏时间会有减少。不过，不要为过多的压力所困惑。小休时可以拿出GBA来放松一下。《恶魔城～晓月》、《洛克人》、《牧场物语》等系列游戏会让你快乐起来的！

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

开发密语　SNAKE EATER

世界重新为 MGS 而脉动！世界脉动之源的小岛秀夫直击采访！

E3展开始的同日，世界玩家的无数双眼球即盯在了MGS3上。而更受业界瞩目的是该系列游戏的制作人——小岛秀夫，记者立刻对其进行了采访！

MGS3 的新主题

——请问这次 MGS3 要将怎样的主题和世界观带给大家呢？

小岛：恩……详细的故事剧情和主要选题现在还无法告诉大家，不过本次的主线是围绕着热带雨林和情报间谍而展开的。

——这次游戏的副标题是 SNAKE EATER，这是否暗示着一些刨除雨林和生存以外的意义呢？

小岛：主要有4点。其中一个就是被军事迷所熟悉的，被灌以“绿贝雷”或者“三角洲”的特种部队，虽然感觉上有些黑色幽默、有些恶劣，但是还是把副标题定为 SNAKE EATER，我认为这是爱称，再加上雨林和生存，给人的感觉就是“不得不残酷地掠杀蛇而使自己生存下去”。至于其它的要点嘛……现在还不能说。

——在E3大会中，贵公司分发的宣传册子上印了许多数字，还有一张地图，数字很容易让人与年代联系起来，而地图，是否表示本作的舞台会被设定在俄罗斯呢？

小岛：我们制作这样的宣传册的目的就是为了让各位去尽情地想象。不过，描写世界中不为人知的间谍活动和讲述到处充斥的情报战不正是 METALGEAR SOLID 的主框架吗？我想这也是大家最希望在游戏中所见到和尝试的。

——那么，是否会有新型的 METAL GEAR 登场呢？

小岛：这个问题的答案可以在分发的宣传册中找到啊，仔细阅读以后就会知道了。还有，宣传册中赠赠了 METALGEAR的剪纸工艺品，上面有说明，部位与部位之间也有标明数字。按照顺序粘连起来就可以见到 METALGEAR的样子了。这可是会在游戏中出场的哦~！

伪装与伪装的价值

——在大会播放的动画中，我们看到了SNAKE随着场景的变化，身上的伪装色也有很多的改变，本作游戏中有很多种类可以改变迷彩服颜色的道具吗？

小岛：本次游戏中，玩家需要自己选择伪装的颜色和道具。可以更换衣服，也可以采用不同颜色的涂料伪装自己。这里可以透露给大家，游戏中是有伪装率这一计算系统的，恩……我们举例来说，一般情况下，SNAKE出现在敌兵的视线中会被立刻发现，但是，玩家可以根据当时场景的颜色，以及周围景物等条件选择正确的伪装方法，这样，同样的距离下也不会被敌人发现。其中还包括一个重要的因素就是动作，因为周围的景物不可能总是适合伪装或隐藏，那么让 SNAKE 摆出各种不同的动作也是必要的，越是能够与背景容为一体，显示出的伪装率就越高。不过因为敌人的能力值在最初设定时就不一样，那么被发现的机率也会因具体情况而异。剩下的就是玩家们自己去迎接挑战了。

有效地利用自然环境

——在大会播放的动画中，出现了巨大的蛇爬过的镜头，在实际游戏中也同样会遇到生存在雨林中类似蛇等动物吧？

小岛：蛇在游戏中的用法有很多啊，比如自己可以捕捉来吃掉，危机时刻还可以把它当作武器扔到敌人身上。不过要小心的是被蛇咬到的情况，那样会处于中毒状态，HP也会随着时间而一点一点地减少的。

——在动画中还看到了SNAKE击落蜂窝而攻击敌人的画面，莫非所有自然环境中的道具都可以充分利用、使用或者攻击敌人吗？

小岛：这当然是可以的，不过，若做到身边的一草一木都可以拿得起来的话是不现实的，我想也不会有玩家会把游戏中所有自然物品都拣起来调查一回吧。所以现在还在考虑如何协调这方面的问题。

POINT 食物

恐怕这次的游戏中加入了饥饿程度的系统，而食物的来源相信是可以从敌人身上夺取或者在雨林中自己捕猎而得来吧。例如公开画面中的蛇和鹿都可以成为被捕杀的对象。不知道HP是否也可以通过这方面来恢复呢？讲到这里，大概很多朋友都想到了著名的电影《第一滴血》吧？



POINT 伪装

根据状况而自由改变身体上迷彩的颜色，为了伪装而使用不同的道具协助。关于这些，小岛先生已经给我们详细地讲解过了，不过能够隐藏身体躲避敌人视线是一回事，自己身体散发出来的气味却无法逃脱很多生物灵敏的嗅觉的。



▲不再需要光学迷彩了，能够灵活地掌握伪装也可以将自己融化为雨林景色中的一部分。











宣传册中的秘密究竟是……？

在E3大会中分发的《MGS3》的宣传册中可以看到很多意味不明的图案和数字，而比较好理解的则是其中附带的一张地图，放大后隐约可以看出这是俄罗斯的地图，在加上年代来推算（如果图中那些数字是表示年代的话），这个时候整个世界应该处于冷战情况，全世界都浸泡在紧张的情况当当中，而那个时候，地图中所显示的这块土地应该别称为苏联。

热带雨林中的战斗。

——制作雨林这样的场景的话，应该会相当麻烦吧，是否去哪里进行取景呢？

小岛：是啊，为了对雨林进行取景研究，我到过屋久岛和加拿大的森林地带。不过很不幸，到加拿大的时候正好处于那个地方的冬季，森林里到处都被白雪覆盖，除了光秃秃的树干什么也没有找到……

——说到雪我想起来了，是否游戏中有气候变化的因素呢，就是现在大家经常说的真实时间系统。

小岛：这个当然，游戏中也会随着时间的推移而看到气候或者天气的直接变化。其中也有些特意将游戏导入某某气候状况而特别安排的事件。大家会见到的最普遍的就是昼夜的区别，还有，降雨是否也会改变植物的生长情况，而某些不喜欢淋雨的动物也会改变它们活动的场所。

——哦～！相当有意思的设定，不过这次的场景究竟有多大呢？

小岛：和以前的作品相比，要大出许多。如果将游戏全部的地图描绘出来将会是件非常辛苦的事情呢。而随之带来的，就是背景制作上的种种麻烦，比如在操作中如何表现景物、树木之间的层次感和远近感呢？如果制作出可以蒙骗大家视觉的背景就会和现在普通游戏中所运用的技术那样成为“稍微远离以后树木会从画面中突然消失”的情况了，我们不想作成这个样子，所以现在还在不断测试，这也是目前最大的难题之一。

——制作雨林这样的战斗场景肯定是非常困难了，您当初为什么会做出在这样的场景中战斗的构想呢？

小岛：我想，游戏中描绘的最少的，大概也就是热带雨林了吧，虽然大家已经习惯了在基地、试验所、大楼或者市区内战斗，不过我认为以雨林啊山啊作为舞台为战斗背景会更有意思。而为了能够增加这方面的经验，我们去了屋久岛，在山里进行了艰苦的训练。那个时候整个游戏的开发任务是交给其他人代管完成的。之后，在进行我们所制作的试做MGS3游戏时，当初训练的辛苦和恐惧感又从新回到了身上，相信同样也会带给各位玩家吧……

现在的小岛先生

现在就任KONAMI副社长的他虽然经常处于极度繁忙的状态之下，但是仍旧不忘在千载难逢的机会下欣赏电影，从他的游戏中我们可以感觉到很浓重的电影氛围，而他制作的剧本也更是紧紧抓住了FANS的心，让我们继续期待着他的不凡表现吧！

——您是说您从训练中得到的紧张感可以完全传达给大家的吗？

小岛：当然啊，正如大家在大会上看到的，SNAKE在树枝上移动，到达比较细的部分，树枝会应声折断，没有丝毫时间可以让SNAKE停留在某处，如果射击失手，所带来的将会是敌人疯狂的进攻，特别要说一点，这次的敌人头脑可是相当聪明的。

——游戏画面中出现了许多类似陷阱一样的东西，这次可以使用或者制作陷阱？

小岛：可以。举个最普遍的例子来说，我们把有些东西放置在比较显眼的地方，引诱敌人去拿，之后会引发巨大的爆炸，听起来有些单纯，不过电影中可是经常利用这一手呢。

——本次作品中已经确定会有猎犬登场，这么说，气味也成为了会被敌人发现的要点之一了？

小岛：大家经常会在小说或者电影中看到主人公跨越河流后使得猎犬无法捕捉气味从而逃生，不过这些都是骗人的，即使通过河流等水域也同样会被它们再次追赶上来的，恩……简单地说，对付它们的方法不是逃跑，因为这是无效的。

——我们在大会公开的动画中看到了SNAKE在一群猎犬的追赶下纵身从悬崖跳入瀑布中的影象，这真的是不得不让人想起影片中的孤胆英雄“蓝博”啊，游戏中，这样的惊险场面频繁出现吗？

小岛：这已经是为我们的英雄作出的最大限度的“服务”了，如果这是在真正的战斗中的话，恐怕SNAKE已经是没的救了（笑）。其实如果我们从现实的方面考虑一下的话，会发现很多情况是不太符合的。比如敌兵会留下脚印，SNAKE战斗后残留的弹夹，这些都是非现实的设定，在真正的战场中谁会那么去做呢？不过游戏中就不一样了，为了游戏能吸引玩家所做的设定要时刻与真实情况相协调，这项工作现在还在进行中。

——这么说，这次游戏中加入了可以消除自己走过留下的脚印的系统了？具体要怎么做呢／

小岛：最初我们也有这样的设定的，不过后来放弃了，因为实在是太麻烦了，我想也有很多玩家会嫌麻烦而干脆不去消除，就那么算了。不过这次增加了缓步行走的系统，和匍匐前进一样，可以避免发出移动所带来的声音。不过，无论是被取消的脚印消除系统还是新增加的匍匐前进系统都是十分缓慢的行动方法，太过分依赖这个或者想通过降低被发现次数而取得完美的玩家来说，可能游戏时间要比其他人长出许多吧。（笑）

——制作组也觉得制作雨林中的场景和战斗非常麻烦吧？

小岛：当然啦！很多人都这么觉得，因为到现在为止的系列作品中，SNAKE都是在建筑物内进行战斗的，相对来说制作那些景物要简单的多啊，起码都是成水平垂直状态的啊。还有就是SNAKE靠墙移动和观察的动作，在平面的场景中当然很好制作和表现出来，不过雨林中能够依靠的只有圆形的树木啊，总之为了雨林我们起用了最好的设计师和优秀的员工。

——这次使用的描绘引擎是对应ONLINE的系统引擎吧？MGS3是否对应ONLINE呢？

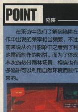
小岛：引擎的确是你所说的那样，不过接下来的问题我目前还不能透露啊……

——最后请您跟所有关注《双蛇》（NGC）和《MGS3》（PS2）以及《我们的太阳》三款游戏的FANS说两句吧。

小岛：恩，《双蛇》并不像大家所说的那样是一部重刻作品，为了能够让它成为NGC的核心作品，我们尽了最大的努力，厚重的世界观会陪伴大家进入一个全新的世界中。《MGS3》则是该系列游戏的新作，相信和大家见面已经是2004年的事情了，至于《我们的太阳》，纽约《时代周刊》已经对其进行了大篇幅的报道，它的知名度在海外可是相当高的哦。

Master Otenko:
"That's a
[Solar Station].

▲本次MGS3的大会宣传册可以说是该公司用尽了心思之作，除了让大家浮想联翩的一大串数字和一张古怪地图之外，还赠了剪纸工艺品和可以赢得抽奖奖品的官方制卡片，只可惜对于国内玩家来说有很大的局限性。

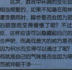


POINT 陷阱

在采访中我们了解到陷阱在本作中出现的频率相当频繁，不过目前来说从公开影象中之看到了利用地雷而制作的陷阱。而为了体现出本次的热带雨林场景，相信也有很多陷阱可以利用自然环境而制作出来的。

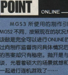


▲这应该是通过热能感应视镜而看到了通过地雷制作的陷阱样子吧，看来利用红外线来识破陷阱这一点在本作中仍然保留着。



POINT 环境

这次，游戏中环境的变化会是相当频繁的，如果不知道在雨林中遭受暴雨时，脚步是否会因为泥泞的路面而变得缓慢了呢？不过相反，这样应该可以隐藏起自己的脚步声吧，而高低差大的地方是否会因为积水而变得可以通过了呢？还有就是自己的气味是否会因为降雨而被冲刷干净……



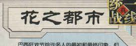
POINT ONLINE

MGS3所使用的制作引擎与MGS2不同，按照现在的状况来看，该做是完全可以进行ONLINE的，不过向制作监督询问具体情况后得到的答案却只有秘密。抛开是与否不谈，光看着硕大的场景就想和大家一起进行连机游戏了……



▲这是宣传册中SNAKE的爱国装束，右边是美国的星条旗，左边则可以看出来镰刀和锤子的图象，给人的感觉好象与时代脱节。

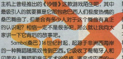




花之都市

喜爱动感音乐游戏的朋友们一定不会对于 DC 主机上曾经推出的《沙锤》这款游戏陌生吧，其中最吸引人的就要算是它那包含巴西人们极度热情的桑巴舞曲了，但是会有多少人对于这个舞曲有真正的认识呢？相信一定不是很多吧，那么就让我向大家讲一下它背后的故事吧。

Samba(桑巴)16世纪时起，起源于非洲西海岸的一种舞蹈随黑奴传到巴西。它吸收了葡萄牙人和印第安人舞蹈和音乐艺术的风格，演变成巴西的一种民间舞蹈“桑巴舞”。在当地的 Carnaval 从Bajao到Marcha有很多种桑巴舞。为了将桑巴舞的特点表现出来，舞者必须欢快，煽情，激昂的表演。今天桑巴里的很多动作都要求，舞者盆骨倾侧。这个动作很难完成，但没有它桑巴就失去了特有的魅力。1914 年以前，它是靠巴西的一个叫“Maxixe”的人出名的。初次尝试把桑巴介绍到欧洲舞厅是在1923–1924年，但到了二战，桑巴才在欧洲流行起来。跳桑巴舞，对巴西人来说是轻而易举的事情，似乎是与生俱来的一种技巧，可是对外国人来说可就是难上加难。巴西的电视台曾经在狂欢节期间进行一次民意测验，征求巴西人对外国人跳桑巴舞的看法，78%的巴西人认为外国人学不会桑巴舞。桑巴舞步法简单，但特别讲究胯和臀部的扭动。巴西人臀部丰满，扭起来整个腰部以下如波浪般起伏摆动，看起来是一种美的享受。这种舞蹈紧张、欢快、热烈活泼，舞蹈者的每一块肌肉都在抖动，因而不同于一般的轻歌曼舞。从1910年起，巴西的音乐家们每年都要为狂欢节创作新的狂欢进行曲、桑巴舞抒情歌曲以及戏谑取闹的歌曲等。随着时间的推移，巴西的狂欢节已离不开桑巴舞，桑巴舞成为巴西狂欢节的代言词。巴西人说“没有桑巴舞，就不存在狂欢节”，甚至说“桑巴舞已渗透到巴西人的血液中”。巴西的狂欢节于每年四旬斋的前三天举行。复活节前40天内为天主教的四旬斋，戒食肉类，以纪念复活节前三天遇难的耶稣。四旬斋前夕举行狂欢节，举宴食肉狂欢作乐不限。相传葡萄牙人于17世纪把这种习俗从亚速尔群岛引入巴西。刚开始这项庆典活动还偏重于戏谑、恶作剧，人们走上街头相互抛洒清水、土和石灰，甚至散发着臭味的东西。1840 年，里约饭店的意大利籍老板娘改变了这种狂欢方式。她发了请柬，雇了乐师，用彩带装饰了饭店，准备了五彩纸屑，举办了豪华假面舞会。从此以后，节日逐渐演变成互抛彩纸条、纸蛇和香味水的活动。这种习俗至今仍可在葡萄牙和巴西的上克鲁斯等地看到。到了共和国（1889 年）初期，狂欢节的内容有了较大的变化，出现了乐队。1889年，一位名叫希几尼亚·贡扎卡的人谱写了一首名为《展翅》的舞曲，从此，这一曲调就成了狂欢节的主旋律。目前，狂欢节主要的舞曲有团队进行曲、桑巴曲、小进行曲、锤击曲（一种非洲打击乐曲）、情节桑巴曲（一种根据神话、童话或传说改编的舞曲）以及弗列澳曲（舞者灵巧地弯曲大腿并猛烈腾踢）。但习惯上人们把各种舞统称为桑巴舞，所以，“桑巴”也成了狂欢节的代名词。里约狂欢节来临之前，里约到处张灯结彩，气氛热烈。此时饭店爆满，房价飞涨。到了 2 月下旬最后一个周末的中午，商店纷纷闭门谢客。除了发电厂、水电站、电话局、警察局等数个维持城市基本功能运行的单位之外，一切行业的活动均告休止。一时，街头行人也逐渐少起来，这是“暴风雨”来临之前的“宁静”。





桑巴舞大游行是狂欢节中最盛大的场面，也是巴西狂欢节给许多人的最初和最终印象。但是就连桑巴舞也不知不觉的被商业改变了味道。传统的桑巴舞是由专门的舞蹈家设计，还要进行批评。在游行的当天，所有的演员身穿夸张的服饰，

伴奏的鼓点让所有在场的桑巴舞迷心跳加速。整个国家最知名的 14 所桑巴舞学校会相互竞争冠



军，最后得胜的桑巴舞学校将在来年享受极大的荣誉和很多特权。但是近年来的桑巴舞大游行似乎变成了商业展示会。围观的人不是传统的桑巴舞迷，而是来自世界各地的游客和大公司高价请来的歌星、影星、时装模特和社会名流。而舞蹈内容也不再是传统的神话故事。桑巴舞团都会被大公司买断，公司支付宣传费用，而桑巴舞的内容自然而然的和该公司的商品或者服务有关。桑巴舞的评选也不是根据舞蹈本身来进行，在这种情况下，哪家公司最有实力，它买断的桑巴舞团就是胜者。学校里的一位专业舞蹈设计说“现在已经体现不出桑巴精神了，桑巴舞的所有规则都被放弃了。我们生活在资本的城市中，所以民间传统也不得不被商业化。”

现在的桑巴舞的服装和道具已经完全被商业公司承包了。就像在流水线上生产制服一样，从商业的制衣公司出来的服装和道具虽然绚丽但缺乏个性，高昂票价赶走了桑巴舞迷，现在，追求真正的狂欢节的人已经开始离开里约热内卢，他们到萨尔瓦多市这样的小城市去寻找原汁原味的狂欢节，在那里，传统的狂欢节和桑巴舞表演还有幸得以保存。



挑战极限

相信大家还对 DC 上的《Jet Set Radio》(《街头涂鸦》)这款游戏记忆犹新吧？记得截止到那个游戏出现为止，valkyrie 从来没有玩过任何一款美版或者风格接近美版的游戏。之后还在 XBOX 上发售过《街头涂鸦》的未来版，相信也有很多朋友购入了吧？valkyrie 只在朋友家玩过 1 次而已……残念。今次的内容，我们就来了解一下街头涂鸦究竟是怎样的一种文化吧！滋滋～～！（喷漆的声音）



好了，或者画在小学时候用剩下的美术本上，千万不要到大街上去涂鸦啊，否则会被叔叔们带走并隔离的……

不过呢，北京市区的朋友可能会记得曾经在大街小巷上喷得到处都是的人头像吧？基本上都是黑色的轮廓，简单的一笔贯通，最初的时候没有人注意，可是后来越来越多，我个人开始以为画的是鸭子呢，还抱怨究竟是什么人画画比我还难看……

后来，有关部门开始注意该事情，同时也成为了新闻媒体追踪的对象，大家看看我从某报纸上摘超下来的这段文字吧：

《街头涂鸦号称行为艺术》目前有了新的进展。街头、立交桥下一些人头像的图画者于今日接受了本报记者独家采访，这名被称为从事“观念艺术”的艺术家觉得有必要在此时站出来对公众解释自己的行为，并阐释自己的艺术观念。这位艺术家不愿披露自己的姓名，却希望以“18K”这样的符号作为自己的代称。他说：“到目前为止我只接受了你的采访，而且以后也不再接受媒体采访，我不愿成为新闻人物，不愿做新闻效应的牺牲品。我希望大家能从艺术角度看待我、我的艺术行为和作品，不要把艺术行为偏颇地理解。”

我记得，曾经也有人问过凯斯哈林类似的问题，而他则有以下的回答：“IT'S YOUR JOB TO DECIDE，I ONLY DO THE DRAWING”

每个人都有自己对艺术的理解，就像你我在漫长的假期放弃山丘的绿色与大海的蔚蓝以及女朋友的嘴唇而蹲守在家里完成自己的小小战争一样，我们都需要理解。

街头涂鸦历史

正如大家所想象中的，街头涂鸦的历史还谈不上“悠久”两个字，起码要出现在罐装油漆登场的时代以后。因为经常不被人理解，所有更没有什么盛传之类的文献可以参考，一般都是口头交流，要么就是踩上旱冰鞋出去笔画笔画什么的。

如果硬要追述其历史呢，那么很多熟知此项艺术的人就会建议你去查看美国或者欧洲 60 年代的历史，也就是说那个时候，这种艺术活动才开始形成并成为气候。

而我国最早则出现在香港特别行政区，人们都说喷在香港大街小巷的涂鸦是美式风格，并把这种风格叫做——Graffiti，不过要是让他们给 Graffiti 下个定义的话，他们也会皱眉头的吧，就像现在的年轻人都知道 IT 产业这个名词但并不太明白这个 IT 究竟是哪两个单词的缩写一样……

（石田：你《AZU 漫画大王》看多了吧……？）

怎么说呢，其实，街头涂鸦这种活动（这一小节姑且先不把它称为艺术）故事由负面因素而产生的，现在的很多人都是这样认为：当年正处于机械大批量代替工人而进行发展的时代（学历史或者了解历史的人不要嘲笑我不会说代表那个时代的专有名词啊，我的词汇库很贫乏的）不少人因此而失业，青少年则直接面临着无法就业的问题，因此产生出了不少无所事事的贤人……不对，是闲人。于是，为了发泄对社会的不满，街头涂鸦出现在了地下铁路的墙壁上，之后慢慢地向地面发展，最终变成了农村包围城市的……不对，是地下占领地面的局面，整个城市都被涂鸦所装饰着……直至 80 年代，街头涂鸦活动甚至与黑社会混淆不清，美国政府便作出大举扫荡行动，Graffiti 系被美国禁止，不过幸好其中的艺术成分被保留了下来并且愈禁愈红，大踏步地走向国际，以胜过非典的强大传染力先后攻占了日本等亚洲国家（今天的话题似乎不太健康呀……）

什么是 Graffiti？



Graffiti 的全称是 Graffiti’s Art。美国从 1970 年代开始，素人画家以艳丽油彩、狂放笔触恣意挥洒在纽约的屋顶、墙壁、地铁站上，没有修饰的粗放“艺术”，是这种流露着旺盛生命力，能够形成特殊的都市景观的图画形式就是 Graffiti。

其中，以涂鸦闻名的佼佼者就要数凯斯哈林(Keith Haring)，他的作品以自由奔放的线条作为特点，勾勒出中空的人型。这种风格别具的表现手法渐渐从暗无天日的地铁墙壁攀升到艺廊、美术馆、世界各地，凯斯哈林 31 岁时因非典……不对，是 AIDS 而去世，而他的涂鸦作品使精致艺术与通俗文化打破藩篱，并且让艺术的呈现方式真正走入人群，不过现在要目睹昔日“纽约涂鸦之王”的真迹，只有亲自走一趟美术馆了！否则就得到专卖店购买纪念品吧！

曾几何时的人头艺术

说到这里，我想大家可能都在自己的脑子里设计起属于自己风格的 Graffiti 作品了吧，不过想想就

尺寸：（鼓身）直径 55cm 宽 12cm



太鼓的正式名称叫做「钓太鼓」，是管弦演奏中的乐器之一。在舞乐中，本来应该使用大太鼓，但是由于大太鼓的体积受到场地的限制（必须在正式的雅乐舞台上才能使用），所以也经常用钓太鼓作为替代品。

依照打击声音的不同，钓太鼓的轻音被称为「图」，重音则叫做「百」。

"鼓"动人心　纪念中日建交30周年—日本太鼓联盟北大专场演出

演出：由布院源流、共荣太鼓

主办：北京大学会议中心、北京大学国际合作部、财团法人日本太鼓联盟

日本太鼓

在世界使用的乐器里，太鼓（大鼓）是一种流传悠久的乐器之一。许多古代文明的遗址都曾发现过太鼓，日本古代的遗址中也发现过太鼓，鼓声能传远，因此太鼓本来是传递信息的工具。太鼓能鼓舞人心，在传统的宗教仪式和祭礼中，起着重要的作用。

在日本的战国时代（15—17 世纪），太鼓用来在战场上鼓舞武士的士气，到了江户时代后（17—19 世纪），太鼓成了大众文化的主要成分。

近年来，喜爱太鼓的人急剧增加，日本各地有许多太鼓队，在演奏时都有该地区独特的节奏。最近更有不少人组成新的鼓队，复兴传统的太鼓音乐，发展十分蓬勃。太鼓已独自成为一种音乐的领域，在海外也备受瞩目。

铿锵有力，震撼人心的日本太鼓

日本太鼓是日本民族乐器之一，它的演奏充满淳朴的民间乐风与日本民族古老时代神秘的气氛。各种不同类型、大小高低、音色各异的鼓声，奏鸣出振撼心魄的乐响。太鼓提倡一种"马拉松"的体育精神，主张音乐与人的原始的野性的结合，初听日本太鼓的演奏，不免会觉得节奏单调呆板，不善变化。只有细细品味，才会渐渐在这简洁、有力的鼓声中感悟出无以比拟的坚毅力量。有时令人窒息的单一节奏的鼓乐片断会长达数分钟之久，体现出一种无畏、坚韧，一往直前的音乐风范。

听众与其说是在"听鼓"，勿宁说是在感受一种神采，一种强悍的，甚至是充满野性的神采。

无论世界任何角落，鼓是流传最为久远的乐器，由此可以照映出一个民族深深的印记。

由布院源流太鼓 YUFUIN GENRYU TAIKO

表演者：

长谷川义（团长）

河野胜己

佐藤贡一

堀江利彰

田中俊亮

长谷川准

佐藤 丰

本太鼓队的名称来自活动地点的地名，汤布院位于九州大分县中部，镇内有九州富士山之称的由布岳，由布岳的山麓是宁静的温泉区。本地的大鼓约有400年的悠久历史，其节奏十分独特，过去这种节奏在外地并不为人所知，但在由布地区却根深蒂固。距今约20年前，以长谷川义先生为首的喜爱太鼓的年轻人每天晚上聚集在由布岳山麓，在四季的大自然中开始练习敲打太鼓，这种由布院源流的大鼓把汤布院传统的太鼓的节奏改变为现代的节奏。目前日本全国的太鼓队在演奏中基本上均采用了由布院太鼓的节奏，由布院太鼓队精湛的演奏技术获得观众高度的评价。队员们良好的配合也是本队的一绝，在日本众多的太鼓队中，很多人现在均认为由布院源流太鼓是最佳的太鼓队。

共荣太鼓风雅 KYOEI TAIKO FUGA

表演者：

岛田将嘉（团长）

山下美幸

吉田千寻

竹本和骑

稻垣亚美

村户 兰

共荣太鼓风雅是拥有300年历史的石川县的加贺太鼓为基础，通过优雅的方式敲打的大型太鼓队，这次演奏的少年队人数较少，只有五人，但每个人的气魄和扣人心弦的演技与大人的队伍和人数众多的队伍相比也毫不逊色。1999 年 3 月，在财团法人日本太鼓联盟主办的（第一届自治大臣日本太鼓少年队锦标赛）上，本少年队荣获第一届冠军，该锦标赛由18岁以下的34个队伍参加，这34个队伍是从82个队（1，024人）中选拔出来的。演奏风雅的队伍是一个当时平均年龄只有八岁的队伍，是参加锦标赛中最年轻的队伍。但他们以大无畏的精神忘却了临场的紧张，进行了扣人心弦的演出，经过一番剧烈的竞争后，终于获得了冠军。风雅顾名思义是《其心玩耍于鼓声之间》。在这次演奏中，风雅队将代表日本的小孩，向各位献上日本太鼓的妙艺。

「太鼓」意即大型的鼓，是由整块的榉木挖空做成的。太鼓与日本的文化自古以来就息息相关，紧密地结合人们的生活与信仰。据说古时候太鼓是用来驱邪除魔的；在神道教中，太鼓被用于迎神的庆典；而在日本的佛教中，太鼓象征着佛的声音。

缔太鼓



缔太鼓的鼓身是以挖空的榉木或松木制成，表面覆以牛皮并以亚麻绳紧绑外框，穿插穿越鼓侧。

筱笛

以细竹制成，在神乐和祭典音乐中担任伴奏的角色。日本人非常喜欢这种清脆悦耳的声音，所以在祭典里到处都可以听到。

桶胴太鼓

这种鼓是由多片的木皮组合而成，它就像缔太鼓一样，也是用麻绳互相连接，常用于日本民俗舞中的狮子舞。



尺八

相传由中国东传到日本的一种五孔竹箫，四孔在前，一孔在后。「尺八」因其长度约为一尺八寸而得名，它的声音深沉悠远。

筝

奈良时代，由中国传入。琴身以桐木制成，一般有十三根弦，以右手指甲拨动琴弦，左手按弦以变化音调高低，声音十分优美。

钲

一种金属制成的小型打击乐器，一般相信它的声音有镇定恶魔的作用，因此常用在宗教仪式中，而现在也于歌舞伎及太神乐中见到。

三味线

由中国经琉球传入大阪，音乐独特，深受一般百姓的喜爱，为歌舞伎中重要的角色，它与中国的乐器「三弦」类似，不同的是，三弦的面板是用蟒蛇皮制成，而三味线是由猫皮做成的。弹奏的方法，

是以大型拨子拨弦。拨子多以象牙或玳瑁制成。

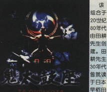
第五届北京国际音乐节像往年一样，除了一台台精彩的古典音乐节目外，还有大量富有中国和世界民族音乐特色的音乐表演奉献给首都观众，但这些民族的音乐似乎总争不过名家名团。那晚，日本太鼓座组合（俗称“鬼太鼓座”）却打破了这个不成规律的规律，意外爆冷，票房销售满堂彩。

太鼓表演有什么独特之处吗？太鼓座组合为传统打击乐———鼓为主奏乐器，辅以尺八（类似竹笛）、三味线（类似三弦）等民族器乐以及体魄健美的舞蹈等。其演奏充满淳朴的民间乐风与日本民族古早时代神秘的气氛。各种不同类型、大小高低、音色各异的鼓声，奏鸣出震撼心魄的乐响。



日本太鼓座坚毅的鼓声

第五届北京国际音乐节中最为引人注目的是日本太鼓座组合10月23日在保利剧院的演出。日本太鼓座组合（俗称“鬼太鼓座”）通过音像制品早已闻名于中国爱乐人之间。



该组合于20世纪80年代由田耕先生创建。田耕先生30年代曾就读于日本早稻田大学，其不谙音乐，但才思过人、观点激烈，后离校到山野考察民俗艺术。1969年在东京郊外的佐渡岛有感于年轻人对民俗音乐的轻视，在当地组织起了“太鼓座”组合。

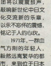
太鼓座组合由传统打击乐 -- 鼓为主奏乐器，辅以尺八（类似竹笛）、三味线（类似三弦）等民族器乐、体魄健美的舞蹈等。他们的演出得到了广泛的认可和欢迎，该组合于80年代初曾一度分裂，不久重新组织起第二代乐手至今。其乐手成员不分国度和种族，像大家庭一样和睦相处。





新世纪的鼓声，永不忘怀震撼！

驰名于世的日本著名“鼓童”表演团一行18人，应文化部邀请，将于2000年5月工10日至5月20日访华。

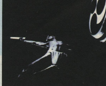


日本鼓童表演团将以震震鼓声，敲响新世纪中日文化交流新的乐章，以永不忘怀的震憾，铭记于人的心坎。

1971年，一群血气方刚的年轻人，毅然远离繁华的都市，来到位于日本海的佐渡岛上，开始了致 力于日本传统太鼓的表演和研究，旨在为日本这一流传至今、生动活泼的艺术形式，开辟新的天地。

经过十年斯巴达克式的严格训练，1981后“鼓童”表演团宣告正式成立，“鼓童”（KODO）为心 脏鼓动之日语拟音，即胎儿在母腹中听到第一声，“童”为赤子之意，即以赤子之心擂鼓，给人以震 撼。成立当年鼓童便开始了题为“地球之旅”的全球巡演计划。1981年应邀前往德国，在柏林音乐厅 参加柏林艺术节演出，首场演出结束，博得全场观众长达一个多小时雷鸣般的掌声，创下了柏林艺术 节有史以来掌声之最长的记录。《柏林日报》评论赞誉：“来自日本的KODO令全世界感动……。他 们的表演简直是音乐奇迹。”从此，“鼓童”誉满全球，许多国家的著名艺术节，如美国、英国、德 国、法国、意大利、奥地利都纷纷邀请鼓童前往学出。1984年，鼓童应邀在洛杉矶奥运会艺术节演出 一周，售票当天就一销而空，1998年在法国巴黎市立剧院，英国伦敦皇家艺术剧院稳中有降连演五 天，场场座无虚席，造成一票也难求的轰动。美国《波斯顿环球报》记者曾发表评论说：“假如音乐 中有“完美”一词的话，在世界上所有团体中，只有鼓童是离它最近的。”

鼓童以独特的鼓乐节奏，时而激烈如飓风骤雨、时而静悄如泉水滴点般的旋律，震撼了整个世界。目前他们已走遍了五大洲37个国家，演出达2100多场次。自成立以来“鼓童”每年三分之一时间 在海外巡演，三分之一时间在国内演出，三分之一时间从事作品创作。总之，“鼓童”作为亚洲东方文化的瑰宝，在世界各地产生了无穷的魅力。94年在法国第28届国际产业样本录像带交易会上，荣获“MIDEN 音乐录像长篇最佳奖”、“日本外务大臣奖”、“国际交流基金地域交流奖”、95年获日本第37届唱片大赛特别奖。



热血道场

统一战线 真

中级篇

最近一段时间九十九都在拼命的练习 VF4 evo。某天刚刚有了一点入门的感觉，经过一家游戏专卖的时候看到两位高手在狂切，两人均使用结城，其中一位仁兄的技术真是使九十九大开眼界。鼓足勇气向这位达人请教了几个问题之后，顿时感觉自己还是一个VF4 evo 的门外汉，可叹啊，人外有人。好了，言归正传，这一期为大家来介绍一些比较特殊的词语，这些词语多数属于系统定义之外，但是在对战中使用却很频繁。

众所周知格斗游戏的最大乐趣在于对战，在对战中，使用有效的招式来牵制对手十分的重要，其中飞行道具可以说是上佳的选择（某些人物不具备飞行道具，作别论）。飞行道具的体现形势可谓多种多样，普遍被大家称作 xx 波或 xx 气，但是飞行道具的真正意义是什么呢？飞行道具作为必杀技的一种，最大的特点是具有可移动的攻击判定（不论飞行道具的轨道为何），可以在与对手有一定距离的情况下向对手施加攻击，从而达到牵制对手的目的。同等（指同属必杀技或超必杀技）飞行道具通常可以抵消，一般的飞行道具受到攻击不会影响到角色本身。但是有的飞行道具也带有受创判定，这种特性的飞行道具多数被利用在连续技当中，不宜作牵制之用。飞行道具的缺点在于出招后角色硬直时间较大，被对手预测避过之后角色本身会处于险境；个别的飞行道具收招硬直时间很短，但一般是以先行蓄力作为前提的。

游戏中的某些角色并不具备飞行道具，这部分角色似乎先天就丧失了一部分优势，他们靠什么来弥补在中、远距离作战上的不足呢？答案是突进技。突进技是角色利用自身的快速突进来贴近对手，然后展开攻击的一种技能。突进技多数在突进过程中就带有攻击判定，个别的是在接近或接触对手后才产生攻击判定。突进技较之飞行道具攻击力高，发生速度快，一般都能够融入连续技之中；不过其缺点也是显而易见的，由于是本身的突进为前提的，突进过程中角色还是具有受创判定的，所以贸然的使用很容易被对手截击，而且收招时的硬直都是在距离对手较近的位置产生的，对手在防御之后可以很轻易的进行反击，故在使用突进技时一定要谨慎（不包括性能优秀到无耻的那种）。

飞行道具与突进技都属于主动攻击对方的技巧，当身技则属于在被动攻击对手的典型。当身技在招式使出后并没有攻击判定，但在特定的一段时间内如果受到对手的打击便会自动出招来攻击对手。当身技对玩家的心理素质要求比较高，因为如果错误的预料对手的行动便会付出相应的代价。另外，2D 与 3D 游戏中的当身技有着较大的区别：2D 游戏中的当身技在出招后会有一段持续时间，在这段时间之内当身技都是有效的；3D 游戏则不然，对当身技的要求可谓十分严格，要么只有在对手击中自己的一瞬间输入才有效，要么就是在持续时间内只能反击对手的特定招式。总的来讲，使用当身技要有相当的自信与预见性，否则其产生的反效果会得不偿失。

现在的格斗游戏中还存在一种比较特殊的指令输入方式，叫作“追加输入”。追加输入是指某些特定的招式并不能在一套指令下完全使出，而是需要在一个阶段的招式输入成功后再随之输入复数的指令，所以才被冠以“追加”。通过追加实现的必杀技（或超必杀技）通常分为若干个阶段，除第一段之外，其他段的招数都需要在前一段招数成功（或击中）的前提下才能出现，不能单独使用。

另一个在格斗游戏中使用的极为广泛的词语就是“连续技”。简单的来讲就是攻击者使出的连续攻击，而在这个过程当中被攻击者是无法进行防御的，在系统强制的情况下被完全击中；另一种情况为一套招式的起始被防御后，随后的招式被系统判定为强制格挡，这也是连续技成功的体现。连续技是格斗游戏中最为重要的攻击手段之一，可以说不能熟练的掌握及运用连续技就很难战胜对手（除非是实力悬殊巨大）。

但是连续技并不是通过简单的堆砌一连串的招式就可以实现的，它是通过游戏中的 CANCEL（抵消）来完成的。CANCEL是指以一个招式的出招动作来消除前一招式的收招动作。然而这种取消并不是没有限制的，一般格斗游戏的 CANCEL 法则是高层次的招式可取消低层次招数的收招动作，例如：普通技→必杀技，或必杀技→超必杀技等等（视乎游戏本身系统而定）。通常CANCEL都是对应 2D 格斗游戏的，对 3D 格斗游戏不适用。

招式在使出后完全没有接触到对手的话，我们叫作“空振”。要向各位说明的是，空振这个词语的使用环境，如果是招式使用后被对手避开的话应该只能叫作“击空”吧；只有在自己拥有主动权的情况下有意空发招式来引诱或控制对手才能称为“空振”。其实这些并不重要，最主要的是空振也是形成连续技的手段之一。将空振融入连续技中不外乎两种作用：其一，连续技的两个招式之间有一定间隔时间，使用发生时间恰当的招式空振，借以掌握其间的节奏，使得连续技的成功率提高；其二，连续技的两个招式之间不能实现 CANCEL，通过在两者之间加入可将两者连接（可被后一招式 CANCEL，或可 CANCEL 前者）的招式空振，利用系统漏洞形成原本不可能的连续技。

“目押”是在日本的格斗游戏中经常出现的两个汉字。目押的使用也可以实现连续技，但并不是利用上面所讲到的几种方法。目押是指在极短的“接受指令时间段”内按照一定的节奏输入指令（不是CANCEL，而是要求准确）来形成连续技，大多数可以目押的招数都是特定的。目押的使用要求玩家具有极高的节奏感与精确度，所以看似简单的目押技实际上是一种很难掌握的实用技巧。

“连携技”是一种与连续技比较相似的技巧。虽然在字面上解释的话也具有“连续”的意义，实际上不然。连携技是指连续使用一系列招式来攻击对手，哪怕起始技击中对手，对方在这个过程中仍可以进行相应的防御或回避。简而言之就是连续攻击之中仍然存在间隙，这也是连携技与连续技最根本的不同。





主持人：小苗＆静寂星海

新的电电，新的游通社

小瓦

最近由于正在积极准备考研中，面对电电改版后N批量的读者来信实在有些力不从心，所以从本期起，游通社将交由静寂星海和小苗来共同主持，相信这两个编辑部里的活宝帅哥一定会把这个栏目发扬光大的！当然，倘若他们两个的表现让大家感到不满意的话一定来信告诉我哦！我会和主编大人一起惩罚他们的，呵呵呵~~（Valkyrie说罢扬长而去……）

静寂星海

大家好……我是静寂星海……

小瓦，安心的去吧……这块阵地就交给我……了（“我呢！！！”小苗在瞎嚷嚷！！）

最近小苗君看完《骇客帝国2》后严重中毒……变成了一百个……史……啊！不对……一百个小苗……就好象一百只苍蝇一样嗡嗡嗡的闹个不停……众小编展开了轰轰烈烈的小苗剿灭战！！于是编辑部就上演了一场静寂星海痛扁一百个小苗的热战！！恶即斩~~~~！！！接着……世界清净了……

小苗



我是小苗，见到我大家很荣幸。由于最近大部分编辑对《骇客帝国2》过分痴迷的缘故，故本期我们的电电也将在原定印量的基础上特别追加印刷5000本在页码处（包括封面、封底、封三、封四）标有“电电”字样的“100个电电”版特别期刊杂志（为了表示对“100个Smith”的过分欣赏之情……），如果你有幸买到了其中的一本，那么将有机会得到特别版电电的神秘礼品——静寂星海或小苗之100个吻！机会有限，吻够为止哦……为了配合“100个电电和100个Smith”，静寂星海也即兴绘制了“静寂星海VS.100个小苗”，如图。（主编：你给我住嘴、住嘴、住嘴、住嘴！！小苗：啊，主编大人的日清饼干可以让我尝尝吗？…………）

编辑部情报

最大的喜讯自然是魅力女编辑莫妮卡的加入，她的到来终于改善了编辑部内“阳气过盛”的硬性气候。葵双叶反复的玩着一些老游戏，体会着自己的心灵；石田最近下班后常常坐在距离编辑部不远处的麦当劳；九十九则疯狂的搜寻着Twins的CD；静寂星海近来工作之余动向不明；小苗君下班后还在玩《横行霸道 罪恶城市》，为他的世界观颇感担忧……

另外值得一提的是第七期《电子游戏一点通》所独家附赠的“寂静岭官方艺术鉴赏VCD”得到了很多读者的一致好评，小编们颇感欣慰。至今只有一位来自天津的杜继勇读者表示无法接受，我们完全理解杜读者的情绪，但所赠物品始终不能得到所有人的青睐这是事实，正所谓仁见仁，智见智吧。我们全体编辑惟一能去做的只有在认真听取读者意见的前提下继续为大家献上极具电电特色的优秀期刊！请信任我们。

众大编：

你们好，我是来提意见的。不说废话了入正题吧。（这句本身就是废话嘛）

首先说的是统一战线，前几期感到你们的统一战线很无聊，简直是变成了历史书嘛！大部分是说些关于日本历史的东西，这与游戏根本没关系，或者说关系不大。6月份这期还算好了一些。我认为战线有必要恢复原来计算EXP的规则，这样可以拉近大家的距离，我们作为读者的，读起



来也有一种亲切感！还有，在第二次机战阿尔法非常火热的时候，策略同盟上怎么没有登上一些相应资料啊！！晕~~~~

以前天下机战这一栏目不是很受欢迎的吗，怎么删除了？恢复这一栏目吧！

贵刊的错别字实在太多了，就6月份这期来说，74页正文的第10行的攻击怎么变了公鸡了。还有很多这只是其中一例罢了，看来我毕业后有必要到你们那里工作了，专门负责打字，月薪就可以免了，只要包食宿，有PS2玩就好了！！（笑）



小弟想给两位哥哥说两句废话，不介意吧！

给静寂星海的话：

你是众新小编中，我最喜欢的一个，首先是名字够好听，再来就是肖像很特别，长剑有着逼人的气势，左手拿着一杯茶却给人一种和蔼的感觉，剑尖上的娃娃又带有幽默感，（建议你不要再用这个肖像了，留着让我用，哈~~）还有你的游戏品味与我差不多，看游戏的短评就可以知道这一点，I LOVE YOU~~~~~~ 如果你是MM就好了。（笑）

给小苗的话：

什么？（瞪眼ing）What?（再瞪眼ing）你用PS2作盾子，太夸张了吧，来，我把家传的锅和你交换，我的锅比你的PS2坚硬多了，对你有好处啊!——你这样上战场的推想：无论是敌我双方，只要是GAME迷，都会第一个先砍了你，抢走你的PS2，害怕吧！所以，你还是与我交换吧！还有，带PS2上战场，准会把战争演变成PS2的抢夺战，后果不堪设想啊！！

——希望电电越办越好

（不知是何方山人^_^）山佬8750

静寂星海：

相信您也注意到这期统一战线已经减到四页了，统一战线的改版确实是困扰“众大编”的问题，如何改得更好，希望大家来信赐教！对于一些时下热门的游戏，我们也在考虑开劈一些专区，但这需要大家的稿件支持，“众大编”有时确实是力不从心……错别字是老生常谈的问题了，对此我们也感到很惭愧，我们正在努力^^请相信^！！呵呵^^因为小编形象都是我负责的，这是《电电》第一次有自己原创的形象，我也很荣幸的接下了这个重任，上期由于时间较紧很多形象都不是很成熟，今后会不断的改进和变化的。我在此先衷心感谢您对我的厚爱^！！因为是画自己的形象当然会……（不能再说了，主编的目光有些不对……）看到您的评价后小苗君正在某个角落看着自己手上的PS2YY呢……在他红蓝色的妖眼注目下我只好……给他换了个形象……他现在已经不打算上战场了，PS2也收起来了……他说：“我要潜心向佛……”（众人厥倒……）I LOVE YOU TOO~~~~~~如果你是MM就好了。

小苗：

眩晕中……肉麻的山佬，肉麻的星海……就让清醒的我无视你们的对谈吧……

《电子游戏与电脑游戏》“策略同盟”的各位：

你们也太粗大了，你们竟然跑到同时也是GAMER的无数海军迷和二战迷面前班门弄斧！你们可知道你们那篇《二战中的战略舰》摆到我们面前时，如何让我们笑掉大牙的！我手里不止有无数相关资料，而且还有英国人Robert · Jackson所著的《The Worlds Great Battleships — Prom The Middle Ages To The Present》一书（即《战略舰—从中世纪到现代》）—这可是一部关于战略舰的权威著作啊！让我来给你们补补课：……（下略数千字……）讲了这么多费话，希望对《电电》有所帮助。祝在非典时期，各位身体健康，无事为安！

福建 吴一飞

静寂星海：

首先，看了这位热心读者写的关于战略舰的专业评述后，真是受益非浅。同时，也深觉我们因为对此的不专业而误导了读者对战略舰的正确认识，



我代表策略同盟的制作编辑向各位读者表示深深的歉意……不光策略同盟，在其他的学术性较强的文章上我们也将吸取这个教训，真正做出能够提高读者知识面的文章，对读者负责对自己负责。也很感谢吴读者对编辑部众小编的关心，现在北京的疫情已经得到控制，人们的生活又恢复正常了，整个城市也恢复了往日的活力，编辑部众小编更是在热火



朝天的努力工作，以求打造一本全新优秀的《电电》回馈大家对我们的支持！同时也希望像吴读者这样的读者能够写一些与游戏有关，介绍游戏外延文化专业性强的文章，《电电》期待着你们的来稿！

小苗：

吴读者的来信好似“天外飞仙”一般映入众编的眼帘，信中专业的批评使众编无不捧头大嚎，小编们重复重复再重复的认真学习了来信精神，真是惭愧ing……正如星海君所说，我们会在今后的杂志工作中加以改进、注重严谨，同时也希望吴读者在条件允许的情况下给我们的工作提出更多的建议和批评。

电电各位小编：

你们好！请听一下心灵的忠告和意见。

一.质量方面：画面模糊不清，纸质不够好，不能突出游戏的精美图片。

二.攻略方面：功略是游戏杂志的心脏，而《电电》中的功略是我看过多本游戏杂志中最好的一本，真正做到了“精、细、简”三方面全结合。但也有不足之处。1.太少，每期攻略只有4、5篇，最多也只有六篇。但现在日本的软件竞争激烈，大作层出不穷。只有4、5篇很难填饱我们的肚皮。2.太集中。攻略大部分集中在PS2、GBA上。难道国内只有这两台主机了吗？难道“XBOX”“CG”真的那么差吗？答案是：“NO！NO！NO！……NO！”主机的多样性，这就要求攻略上的多样性。这就要求我们客观的全面的去看待美一个游戏。

三.新作发售表：别忘了我们都是地地道道的中国人。难道就不能在日文名称后面多加一个中文翻译吗？让我们更加容易了解，容易购买。

四.大问题—“读者调查表”那里去了？只有联系读者、关心读者、了解读者。才能了解自身的缺点，改善自身的不足；才能发扬自身的优点，销量才能再创新高。在激烈的的市场竞争中立于不败之地。但是，您却把我们沟通的桥梁给拆除了，这是



多么愚蠢的事情。还是我们预定了全年杂志的人没有呢？那就更不应该了。因为我们已经成为了你们忠实的读者。有时我们的意见往往是最宝贵的。所以请众小编们先充当一下“建筑工人”，快快修复好沟通的桥梁。

不败真言：勇于面对！敢于创新！只有勇敢的面对问题，看待问题，才能更好的解决问题，完善自己。只有不断创新改革，才能做到与时俱进，才能不被市场淘汰，才能在激烈的市场竞争中立于不败之地。意见多多，请见谅。

广东 陈广淦

静寂星海：

从陈读者来信中的意见和建议以及送给我们的不败真言中，看得出您是一个时刻关心着《电电》的老读者，对于您的意见我们非常理解，也正努力的在改进自己的不足，对于您所说的攻略问题，《电电》目前还是月刊，所以在时效性上难以与同行的杂志相比，但我们所做的每一份攻略都是在努力的挖掘游戏中的深层内涵，在尽量保证时效的基础上做出其他杂志所没有的东西。

在攻略数量上除了《电电》中的攻略还有《一点通》中的攻略，相比同类杂志我们的攻略数也不能说是少的，而且在改版中我们也会不断充实攻略内容，请关注这个问题的读者放心。而且，正如您信中说的“攻略是游戏杂志的心脏”这个问题我们是绝对不会忽视的。对于现在杂志以PS2和GBA的攻略为主的问题，我希望各位读者能理解，现在国内游戏市场是以PS2和GBA为主流，而且这两款主机的D版技术是最成熟的，这些机种的玩家群也是最大的。当然，对于XBOX和GC我们也绝对不会忽略的。今后会陆续有这些主机的相关攻略推出，敬请期待。对于已经退出主流市场的DC、PS、SS……等机种的游戏，我们会在时光回廊等栏目中不定期的做一些经典游戏的回顾或攻略，也希望大家在游戏攻略方面能积极投稿。

新作发售表，我们会努力用中文译名来标识游戏的，但是，为了保证中文译名的权威性和准确性，一些一时难以确定中文译名的作品我们只能保留英、日文的原名。希望大家能理解。在“读者调查表”这个大问题上，已经有很多热心读者来信希望尽快恢复。对于“读者调查表”的重要性，编辑部的众小编都非常清楚。由于杂志正处于一个改版和转型的阶段，所以很多问题都要逐步的去解决。在这里我可以给大家一个肯定的答复，就是“读者调查表”一定会复出的，而且会以一个全新的形式出现，请大家不要担心。我们非常需要听到大家的声音。最后，对于您赠与的不败真言，我们一定会铭记在心的。再次向关心《电电》的读者表示感激¯¯！你们的支持就是我们最大的动力¯¯！

小苗：一、画面模糊是为了锻炼大家的视力，您没发现您的视力得到明显提高吗？！纸质不够好，是为了提高您鉴别纸张质量的能力。

二、俗话说“美食不可多用”，过多的美食只会让人恶心反胃，所以说攻略食物还是“物以稀为贵”好。（哎呀，谁扔我？！¯¯）

三、以上纯属玩笑，希望各位上帝大人不要动怒。上帝所言极是，你提出的这些意见和问题，我们已经认识到并虚心接受了，一直也在积极改善和完善中，我们也会在您的监督下头悬梁、锥刺骨般奋发向上的。请拭目以待吧！

电电的各位编辑：

你们好，2003年6月的《电电》在手，感觉很好，（没办法，谁叫俺们是铁铁一族呢，买到心爱的东西自然要表示谢意），但是，我对《电电》有点陌生的感觉，恰巧与六月《电电》中游通社的那位杭州的读者感觉相仿。

实际上，如果包括2002年发出的“读者调查表”的话，这次已经算是第二次给你们写信了。（那次的“读者调查表”中的留言，后来在游通社里登了出来，让我们高兴不已，谁知父母在后……一个加了“必中”和“魂”的必杀无情地向我袭来……）不免有些紧张。上次在CCTV中看到了一个关于游戏的节目，意外的发现了“雪鹰”这个名字，于是我翻了翻99年的《电电》，“雪鹰”二字赫然在目，莫非……

不唠叨了，小弟我近日购得一“二手”PS机，不料在PLAYGAME时，读盘异常之慢，去换时在BOSS那却正常无比，后来在家中将机器倒过来玩，哇塞！够快，可一放正，又慢得吓人。因此，我写信过来是想询问一下这到底是什么原因，我需要将光头调高一点吗？希望你们可以帮帮我这个装甲虽达9999但仍被父母的“石破LOVE LOVE天惊拳”打出99999点血的可怜读者。这次还奉上漫画一幅，如有幸被选上“漫游画廊”时，请注意将作者的名字改为“彪彪熊”（这个外号虽然有点……但我班上的同学已经叫开了，成为我的专用名词了）因为我可不想重演2002年那悲壮的一幕。

福建 你们忠实的读者“彪彪熊”

静寂星海：

您的画我们已经看到了，画得非常有趣，至于能否上墙，那就要看我星海的心情了（开玩笑的^_^）敬请期待吧……

您对新杂志的“陌生”感……希望您能理解，《电电》会越改越好的，请充满信心的支持我们。在传承《电电》优秀传统的同时我们希望同时也是大家所希望的，就是推陈出新，这样《电电》才能在激烈的竞争中脱颖而出，众小编正在“热血”+“友情”+“气合”+“根性”中¯¯¯！！！对于“雪鹰”这个动漫游戏界的老前辈我也是无限景仰中……^_^不是莫非……是确实……^_^

既然是“二手”机，那光头质量是肯定不保了……您机器的情况充分说明了光头的老化……改善的方法只有调高光头或调大光头的功率。可是这样也只是一时之举，不是长远之策。先按前面的方法做，等光头调到不能调了，就只有花些“铁”换个新的了。

我已经按您的要求换上“彪彪熊”了，希望您继续支持《电电》还有画廊，谢谢来信^_^

小苗：

典型的画廊流审犯！给我拿下！（主编语：你在唆喝什么？？）

各位编辑你们好：

这次“电电”6月的改版让我着实的激动了一回！与众不同的封面，让我摸了好几回。终于把索引游戏的目录加上了，以后找资料，我看是会方便很多哦！发现这期又添加了多位编辑新人，为“电电”充入了新鲜的血液，依我的看法，现在市场竞争激烈，你们第6期所赠送的《电子游戏一点通》我看也是杯水车薪，你们又能撑几期？我十分为杂志的前途担忧，怕再也看不到你们，不过在现有的条件上，我会一如既往的支持“电电”，希望经过改版之后，“电电”能重振往日雄风！

上海 卢辰

小苗：

与卢读者的感受一样，当小苗拿到第6期焕然一新的电电之时心情也一样激动不已。经过多次会议讨论，编辑部众编一致表态要将电电的栏目内容加强再加强！使电电脱胎换骨到底！而第6期只是电电倾情改版的一个开端，我们将在改版期间不断检讨自身、不断采纳广大读者的意见，使电电真正变为大家喜闻乐见的优秀电玩杂志。伴随着电电强有力的改版进程，《电子游戏一点通》在沉寂了一段时期后终于与电电第6期崭新同捆上市，小编们重整旗鼓，大打复兴牌。看到读者们如此的关注电电、关注一点通，我们着实很感动，立志一定要为大家献上最精源 。

静寂星海：

我和小苗等新小编为能够做为以股新鲜血液注入沉睡以久的“电电”而感到自豪，只要新血不断的涌动“电电”就一定会苏醒，但这也须要“公主”深情的一吻，请大家继续关注并支持“电电”。

电电众编，你们好：

购阅电电虽只有两年，仍是菜鸟一只，正逢电电改版转型这一重要时期，作为读者提一些看法，不当之处请尽管忽略不计：

国内游戏刊物现状可以用日本游戏业现状做比较：“电子XX配件”是“任天堂+微软”（老字号+烧钱攻势）；“XXX实用妖术”是索尼（后起之秀，第一本半月刊）；而我们的电电是“世嘉+NAMCO”（立足游戏文化，曾经辉煌，现转型中）。电电给我最大的感受便是弥散于书页间的人文气息（这也是我最主要的购买原因）。从编排上看，有关深挖游戏内涵、介绍周边文化的文章、沟通读编互相倾诉的栏目在同行杂志中，电电是最出色的，这是电电的特色、优势。但毕竟游戏杂志不是独立存在的文学刊物，更大程度上是具有依赖性、技术性、针对性的混合体，杂志要突出自身特色，更要考虑多数读者或潜在读者的需求，而不仅仅是为了满足部分读者和个别编辑的口味。

再就是编辑部人事调动过于频繁。诚然，杂志处于改版转型期，频繁的人才流动在所难免，“谁能谁就上”应该成为录用标准。但客观上，调动过于频繁，会不会使读编之间产生陌生感而降低杂志亲和力？再就是希望电电半月刊化，也许现在提这个还太早，这对尚未定型的电电只能是加重负担和不稳定性。不过确定新风格后，半月刊化迟早要提上日程吧？

以上一些看法和意见，也许只是一知半解者故作的“高见”，远远旁观者不负责任的指手画脚而已，但作为一个为电电所吸引并关注电电发展的读者确实希望能为电电改版做点什么，虽然能力有限。这个时期的电电读者将是不幸或万幸的，因为他们将眼见衰落或复兴。能做的，唯有继续翻开每一期电电，作微不足道的见证。

致敬并祝福所有电电编辑们！

四川南充 明荷量

小苗：

很长的一封来信，由于版面所限，小苗选登了信中的主旨内容。明读者所谈及话题、观点各有道理。小编们在经过了深刻反省之后，一致决心对电电实行强力而有效的改版转型方案。这期间，我们也清楚看到了同行业媒体的进步与发展，在总结认识了别人的优点和长处之后，我们自身的不足显而易见。现在电电要转型、要改版，从主编到小编都下了很大的决心、付出了很多，也显现出空前的工作激情。从第6期、第7期杂志开始已经对一些栏目进行了调整，之后还会继续慎重优化其他版块的。编辑队伍现在正不断扩大中，有的是经过严格筛选、充满活力的新人，有的是从同行媒体中慕名而来的资深编辑，还有电电资深的老编。相信无论从编辑阵容还是从工作能力上来讲，电电编辑水平该是上流水准。但这些还远远不够，我们还将积极启动一系列业界关系链接，使电电走出封闭、走向多元化。另外也将更注重与读者之间的交流和互动，使电电更具亲和力。至于电电改半月刊的提议也不是完全没有可能的，只要我们找到适当的时机和成熟的条件下，势必会强势出手！

静寂星海：

该出手时就出手~~~！！（众编厥倒）让我们一起见证历史~！！……到时间了，我喝茶去了……（主编怒火中……）

亲爱的电电的小编们：

你们好！小弟 wilmots_007，今有一事请教诸位。就是我欲买一台PS2，但不知该买哪种型号的。还有，PS2能否兼容PS1的游戏？如果可以。我该买哪种型号的呢？贵刊的网站为何总是无法登陆呢？贵刊的改版很好！我很喜欢。望持续下去！

读者 wilmots_007

小苗：建议不要轻易购买SCPH—10000（日版）、SCPH—15000（日版）、SCPH—18000（日版）、SCPH—30000（日版）、SCPH—30001（美版）、SCPH—30002（欧版）、SCPH—30004（欧版）、SCPH—30000R（日版）、SCPH—30001R（美版）、SCPH—35000（日版）、SCPH—35001（美版）、SCPH—39002（欧版）、SCPH—39004（欧版）型PS2，因为这些型号多为旧机型，容易翻新；建议购买SCPH—30005R（韩版）、SCPH—30006R（港版）、SCPH—30007R（台版）、SCPH—37000（日版）、SCPH—39001（美版）、SCPH—39006（日版）、SCPH—39006R（港版）、SCPH—50000（日版）型PS2，这些型号多为推出不久的新机型，品质较好。

静寂星海：PS2当然兼容PS1游戏，还是红茶好喝……

编辑您好：

我是贵刊的忠实读者，也是电玩游戏的爱好者，很喜欢《电子游戏与电脑游戏》这本杂志，并从中领悟到了一些奥秘和快感，同时也给了我很大的帮助。但玩游戏时常遇到一些难关，有时一直玩到半夜也很难将游戏通关。在这里想请编辑们帮助给出《海豹突击队》、《大逃亡》及《黑天使》这三部游戏的秘技，谢谢了！最后祝编辑们生活愉快，杂志越办越好！

辽宁本溪 刘辉

小苗：看到您对游戏的执着和追求，很令我们感动。关于一些游戏通关较难，这是每个游戏者都会碰到的问题，有些游戏是属于轻松、怡人类型的，玩者不需要太多的脑力就可通关，从这种游戏中得到的快感是轻易的。还有些游戏它们注重的是游戏的互动性，游戏中事物之间的联系，这种类型的游戏会耗费我们较多的精力，以致最后还是得不到要领，但是这种游戏一旦找到突破口，问题就会迎刃而解，通关的快感是无与伦比的，是让人骄傲和兴奋的。你可以我们电电过往的期刊杂志，大部分作品的攻略都会在上面找到，困扰你的问题一定会得到解决。由于版面的关系，我们不能一一刊登，望谅解。最后，感谢你的祝福！也同样祝福你在游戏的海洋中找寻到知识和快乐。

静寂星海……………………………………我想说的小苗都说了……读者的要求我们一定会尽力





九十九

■最近九十九几乎是在对各种各样事物的期待中度过的，真是煎熬啊……

■……希望尽快看到SVC的身影（如果有ROM也好啊－－！嗯，不过就是有，以前的模拟器还可以吗？）……

■……不停的看Gillian主演的电影、听她唱的歌，以慰寂寥。可是，真的管用吗？无比期待看到Gillian在《千机变》中的表演……

■九十九喜欢的两个歌手的御用词作者都是林夕，巧合吗？不管怎么样，九十九始终认为林夕的词无人能及，至少是前无古人。

■仙境测试游玩中，服务器仍然不是很稳定，上线高峰期间还是让九十九很郁闷－－#。

■上期的小编寄语图片本来是100个Smith的海报，由于出了一点小问题，致使配图错误，在此向各位致歉。

葵羽叶——成长

我又成长了少许，虽然已经过了应该成长的年龄，但是人依然在变。一个月发生了很多事情，很多很多（也许只是那简单的几件事情，但在我看来真的已经很多了）。

夏天为我们带来的不光是炎热，还有就是美丽的景象，鲜花盛开、树木茂盛，当你心情平静全身放松的躺在树阴下乘凉时，你会听到各种昆虫的歌唱，此时一阵清风吹过，慢慢滑过你每寸肌肤，并带走你身



上所有烦恼。你最重要的爱人（或朋友）轻轻坐在你身边，你和他之间没有任何的言语，但是你却可以清楚的感受到他真实的存在，沉默并不代表无言，在此时安静也是一种力量。一种安逸的感觉浮现上来，你们同时展现出最美丽的微笑，幸福就定格在这一秒。这是多么温馨的画面，每个人都非常想拥有它，但是距离它还很遥远。

成长本来就是无声无息的存在着，如果你不去经历某些事情，你永远不会成长，但是当你鼓足勇气毅然面对时，你会发现事情的发展会变的崎岖，也许更会变的模糊，使你无法坚定自己的信心，你希望向前继续奔跑，但是你确不能给自己前进的理由，甚至对于自己的决定也产生了质疑，我将怎样去选择，去面对……………………（つづく）

静寂星海

◆好热啊~~~！！北京的夏天也不比南方凉快多少……唯一让我喜欢的就是每晚都有凉爽的夜风……

◆小瓦君！好走！别忘了我们还要一起做《拥抱季节》系列的回顾啊……

◆大陆版《潜龙谍影》的发售终于指日可待了！！虽然是PC版，但仍然是无限感动……其实……比起《潜龙谍影》我更关注的是……《幻想水浒传2》PC中文版的发售……这是我最喜欢的RPG啊~~~！！！在我心目中《幻想水浒传2》才是RPG的王道啊~~~！！！期待以久的中文版终于也要随《潜龙谍影》一起发售了，这一切就好象是做梦一样！！太感动了~~~~！！！喜欢该作的朋友们不要错过~！！一定要买正版啊~~！！

小苗



■由于在影院、游戏店、音像店等消费场所疯狂烧钱，导致本月生活经费出现严重赤字。

■第一次玩《横行霸道3：罪恶城市》，实在想不到自己会对一款美式游戏如此着迷。

■编辑部最近来了不少有实力的新编辑，大家的工作热情暴涨，小苗开心中……

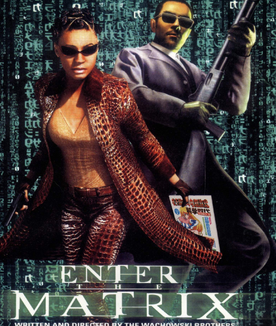
■传闻王菲中文新专辑还要推迟，郁闷郁闷再郁闷……



石田

本月终于忍不住了，忍痛买下了爱国者牌子的MP3（V64）！蓝色的机身配上乳白色的挂饰，套在脖子上晃来晃去的好不神气！编辑部中的流行风基本都是刮在我身后的，我玩什么其他编辑就跟什么……真是的！这种跟风的麻烦很快显现了出来，宣称要买MD的人买了MD，要买CD的人买了CD。一时间杂志社成了音响制品的专卖店，大家都在积极捍卫自己买的播放器，各种音乐充斥着整个房间！好在我的热情很快就会消散，到那时在让他们跟随在我的脚步迈向新空间吧！




ENTER
THE
MATRIX
WRITTEN AND DIRECTED BY THE WACHOWSKI BROTHERS

电子游戏与电脑游戏

特别企划

电子游戏与电脑游戏 2003年期中考试试卷

新作直击

震撼特报

游戏方糖程式终被破解 盗版攻略任天堂最后防线

震撼特报

科乐美与北京空间互动震撼合作暨《潜龙谍影：真实之影》新闻发布会

定价：8.80元